Criação de Personagens

GURPS Quarta Edição

Este Livreto Inclui...

Atualização GURPS

Este é o guia oficial para converter seu personagem da Terceira Edição para a Quarta Edição. Se você já tem uma campanha existente, ou apenas um personagem favorito, essas páginas o guiarão pelo processo de conversão para atualizar todas as suas estatísticas.

Planilhas de Personagem

Diferentes conceitos de personagem pedem diferentes planilhas de personagem... então, aqui estão várias opções para você. A primeira é a planilha de personagem padrão de dupla face encontrada no ***GURPS Módulo Básico***, e em nosso site. Em seguida, estão duas variantes dessa planilha. A variante de Modelos tem caixas para anotar as alterações raciais de Atributos na frente e uma caixa "Características do Modelo" na parte de trás. Para personagens de guerreiros de qualquer gênero, esta próxima planilha tem estatísticas de armas na frente para consulta rápida e uma lista expandida de Perícias no verso.

Em seguida, variações da primeira página da planilha. Elas devem ser combinadas com o verso da planilha padrão ou de uma outra, para formar a planilha perfeita para o seu PdJ.

Por exemplo, muitos conceitos de personagens têm muitas perícias. Se a planilha padrão não tiver espaço suficiente, a primeira variação sacrifica o espaço das caixas Idiomas, Familiaridade Cultural e Modificadores de Reação para expandir a caixa Perícias. Esta planilha pode ser combinada com o verso padrão ou com o verso da variação do Mago.

Personagens com inúmeras Vantagens (como supers e psis) precisam de espaço adicional. A próxima variação mais do que duplica o espaço disponível para Vantagens e pode ser usada com o verso da planilha Padrão e do Mago.

A variação final sacrifica espaço nas caixas de armas para incluir 60 linhas para registrar suas mágicas favoritas. Esta última página funciona bem com a primeira página da planilha padrão ou com as primeiras páginas das variações Perícias adicionais ou Super.

Planilha de Personagem para PdM

Para aqueles PdMs com muitas informações para um Cartão de Registro, mas não o suficiente para uma planilha de personagem completa, apresentamos a Planilha de Personagem para PdM em folha única. Esta planilha também funciona bem para demonstrações de jogos.

Folha-Guia para Criação de Personagens

A criação de personagens pode envolver consultas demais no livro. Esta folha-guia de duas páginas consolida a maioria dos quadros e tabelas importantes para a construção de um personagem. Com essas páginas, e a Lista Mestre de Características, a seguir, jogadores experientes (e MJs que criam PdMs) podem criar rapidamente seus personagens e passar para o jogo propriamente dito.

Cartões de PdM

Estes são os mesmos cartões de PdM encontrados no ***GURPS Módulo Básico***, mas organizamos quatro espaços em branco em uma página, para facilitar a impressão.

Planilha de Controle do Mestre

Esta planilha também pode ser encontrada no ***GURPS Módulo Básico*** e em nosso site em **www.sjgames.com/gurps/resources/** (inglês).

Planilha de Planejamento de Campanha

Esta planilha pode ser encontrada no ***GURPS Módulo Básico*** e em nosso site em **www.sjgames.com/gurps/resources/** (inglês), mas esta versão adiciona várias linhas extras para aproveitar a área um pouco maior da página.

Lista Mestre de Características

Essas páginas também podem ser encontradas no ***GURPS Módulo Básico***.

Sumário

Atualização GURPS 2
Introdução 2
Convertendo um Personagem 2
Atributos 2
Características Secundárias 4
Antecedentes Sociais 4
Vantagens 5
Desvantagens 13
Perícias 18
Magia 24
Psiquismo 25
Modelos 25
Planilhas de Personagens 26
Planilha de Personagem PdM 35
Folha-Guia para Criação de Personagens 36
Cartões de PdM 38
Planilha de Controle do Mestre 39
Planilha de Planejamento de Campanha 40
Lista Mestre de Características 41

GURPS foi criado por STEVE JACKSON ▮ Editado por ANDREW HACKARD e PAUL CHAPMAN

Editor da Linha ***GURPS*** ▮ SEAN PUNCH
Diretor de Marketing ▮ PAUL CHAPMAN
Gerente de Produção ▮ MONIQUE CHAPMAN
Gerente de Vendas ▮ ROSS JEPSON
Produção Artística ▮ JUSTIN DE WITT
Coordenador de Erratas ▮ ANDY VETROMILE
Gráfica ▮ MONICA STEPHENS
Ilustrador ▮ BOB STEVLIC

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Pyramid* e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated ou são usadas sob licença.
Atualização GURPS e ***Criação de Personagens*** são copyright © 2004 da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso no Brasil.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei.
Adquira apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos o seu apoio aos direitos do autor.
Você pode copiar esses formulários apenas para uso pessoal. Estas e outras fichas e planilhas do ***GURPS*** também podem ser baixadas em **www.sjgames.com/gurps/resources/** (inglês).

Guilda dos Escribas de Tredroy

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações em: http://t.me/modulobasico

ATUALIZAÇÃO GURPS

Compilado por DAVID MORGAN-MAR
com base no ***GURPS Terceira Edição*** por STEVE JACKSON
e no ***GURPS Quarta Edição*** por SEAN PUNCH, DAVID PULVER e STEVE JACKSON
Sugestões úteis de FREDERICK BRACKIN, DEVIN GANGER e CHAD UNDERKOFFLER
Design gráfico de JUSTIN DE WITT

Introdução

Quando o ***GURPS Módulo Básico*** *Terceira Edição* foi lançado, nós também lançamos a ***Atualização GURPS***, um guia de conversão para que aqueles com o ***GURPS Módulo Básico*** *Segunda Edição* pudessem jogar jogos da *Terceira Edição*. Agora que a *Quarta Edição* saiu, estamos fazendo algo semelhante. Atualizar todas as novas regras exigiriam um livro quase tão grande quanto o ***GURPS Módulo Básico*** *Quarta Edição* inteiro!

Esta edição da ***Atualização GURPS*** foi projetada para ajudá-lo a converter personagens das regras da *Terceira* para a *Quarta Edição* com o mínimo de estresse. Não inclui todas as novas regras — você precisará do ***GURPS Módulo Básico*** *Quarta Edição* inteiro para isso. O que este livreto faz é facilitar a transição para campanhas e personagens existentes, para que você possa converter os personagens rapidamente e continuar a usá-los com as novas regras da *Quarta Edição*. Você também pode usar a ***Atualização GURPS*** como uma referência rápida ao que mudou na criação do personagem, para que você não precise comparar trabalhosamente os livros de regras da *Terceira* e *Quarta Edições*.

Esta atualização trata apenas do material de ***GURPS Módulo Básico*** *Terceira Edição* e ***GURPS Compendium I***. Ele não tenta cobrir regras de mundos específicos publicadas apenas em livros de referência, então você não encontrará regras de conversão para a vantagem "*Coat of Slime*" ou a perícia "*Dexitroboping*". Se você realmente precisar delas, existem ferramentas e sugestões nas regras da Quarta Edição para ajudá-lo.

Convertendo um Personagem

Para converter um personagem da Terceira Edição para a Quarta Edição, você deve primeiro decidir o propósito da conversão. É para produzir um personagem da Quarta Edição cujas perícias e habilidades correspondam tanto quanto possível às do personagem da Terceira Edição, ou é para gerar uma conversão "às pressas" para que você possa começar a jogar o mais rápido possível?

Em qualquer um dos casos, é quase certo que o valor em pontos do seu personagem mudará. Tentar manter o mesmo total de pontos será difícil e provavelmente distorcerá o conceito do personagem. A melhor abordagem é converter os atributos e habilidades do personagem e então simplesmente adicionar o novo custo em pontos. Em uma campanha em andamento, quaisquer diferenças entre os custos de pontos de personagens existentes devem ser simplesmente ignoradas, pois os personagens já estão interagindo... tentar ajustá-los irá interferir em suas habilidades conhecidas e no fluxo da campanha.

Para uma *conversão completa*, passe por cada uma das seções a seguir em sequência. Certifique-se de entender as conversões de atributos e características e tenha todos eles resolvidos de forma satisfatória antes de prosseguir. A maioria das vantagens e desvantagens podem ser convertidas apenas por referência à tabela, mas certifique-se de ler todas as observações e aplicar os conselhos fornecidos. Por fim, repasse as perícias, lendo novamente as observações relevantes. Leve em consideração quaisquer ajustes alterados nos níveis de habilidade causados por mudanças nas vantagens ou desvantagens, bem como quaisquer mudanças nos níveis de dificuldade das perícias e dos atributos dominantes. Perícias de meio ponto devem ser aumentadas para um ponto completo ou rebaixadas ao nível predefinido.

Para uma conversão *às pressas*, siga o mesmo processo, mas de uma forma mais flexível. O texto em caixa em cada seção fornece conselhos adicionais sobre como fazer a conversão mais rápida possível para a Quarta Edição. Muitas das observações adicionais sobre vantagens, desvantagens e perícias podem ser ignoradas se uma conversão for dada nas tabelas — embora você possa estar perdendo alguns dos detalhes mais sutis das mudanças nas regras que governam essas habilidades. Essas mudanças podem ser assimiladas mais tarde, quando você tiver tempo para ler a Quarta Edição e esta ***Atualização*** em detalhe.

Atributos

Os quatro atributos básicos do ***GURPS*** ainda são Força, Destreza, Inteligência e Vitalidade. A Força mudou substancialmente e precisará de atenção cuidadosa, mas os outros três atributos funcionam da mesma maneira e mudaram apenas no custo de pontos.

Força (ST)

A força mudou consideravelmente. A maneira apropriada de converter sua pontuação de ST depende se você é um exemplar normal de uma raça com uma faixa de força aproximadamente humana, um super com força anormalmente alta, uma máquina, ou uma criatura enorme com alta força amplamente atribuível à massa corporal.

Raças Semelhantes a Humanos

O dano básico feito em combate usa a mesma progressão da Terceira Edição. Por exemplo, um personagem ST 15 na Quarta Edição causa o mesmo dano básico (1d+1 GdP, 2d+1 GeB) que um personagem ST 15 na Terceira Edição.

No entanto, o peso que um personagem com um determinado ST é capaz de levantar mudou. Por exemplo, um personagem da Terceira Edição com ST 20 pode levantar duas vezes mais que um personagem ST 10. Na Quarta Edição, essa diferença é elevada ao quadrado, então um personagem ST 20 pode levantar *quatro vezes* tanto quanto um personagem ST 10.

O Mestre precisa decidir o que é mais importante preservar: dano de combate, capacidade de levantamento ou ambos. Para a maioria dos conceitos de personagem, o dano de combate é a escolha mais simples. Preservar os danos e a capacidade de levantamento é complexo e requer contabilidade.

Outro fator potencial em sua escolha de pontuação de ST convertido é o ST mínimo necessário para preparar instantaneamente armas desequilibradas. O ST mínimo e as regras de preparação para armas brancas mudaram ligeiramente. Consulte as *Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. MB271–274) para as regras sobre qual ST é necessário para preparar suas armas. Você pode descobrir que precisa aumentar sua pontuação de ST em um ou dois pontos para manter a habilidade de preparação instantânea com as seguintes armas: alabarda, glaive, machado de haste, machado grande, malho, mangual, martelo de guerra, ou segadeira. O ST mínimo para *utilizar* uma arma não aumentou para nenhuma arma.

Para preservar o dano de combate, basta manter sua pontuação de ST. O custo em pontos desse ST mudará: ± 10 pontos por ± 1 ST. Em seguida, calcule sua Base de Carga e descubra seus novos níveis de carga. Personagens com ST 10 serão capazes de carregar exatamente a mesma quantidade que na Terceira Edição, enquanto personagens com ST maior serão capazes de carregar mais do que na Terceira Edição.

Se, por outro lado, você deseja preservar a base de carga, converta o ST de acordo com a *Tabela de Conversão de Força Quadrática*, em seguida, calcule o custo como acima. Isso preserva aproximadamente a base de carga, mas resulta em personagens fortes causando menos danos em combate do que na Terceira Edição.

Finalmente, se você deseja preservar ambos, o danos *e* a base de carga, use o seguinte procedimento. **Se o seu ST for acima de 10**, use a *Tabela de Conversão de Força Quadrática*. Em seguida, adicione níveis suficientes de ST de Golpe (a 5 pontos por nível) para corresponder à seu ST da Terceira Edição. Isso adicionará 5 pontos por nível de ST de Golpe. **Se o seu ST for abaixo de 10**, mantenha seu ST igual e compre níveis de ST de Levantamento (a 3 pontos por nível) para elevar sua base de carga ao nível da Terceira Edição, conforme mostrado na *Tabela de Conversão de Força Quadrática*. Este procedimento é complicado e resulta em uma planilha de personagem complexa; não vale a pena o esforço, a menos que você exija uma correspondência *exata* de habilidades.

Conversão às Pressas de Atributos Básicos

Ignore esta seção inteira. Basta manter suas pontuações de ST, DX, IQ e HT iguais, ignorar as alterações de custo de pontos e prosseguir para *Características Secundárias*.

Tabela de Conversão de Força Quadrática

ST 3e	*ST 4e*	*ST 3e*	*ST 4e*
1	3	31–34	18
2	4	35–38	19
3	5	39–42	20
4	6	43–46	21
5	7	47–50	22
6–7	8	51–55	23
8–9	9	56–60	24
10–11	10	61–65	25
12–13	11	66–70	26
14–15	12	71–75	27
16–18	13	76–81	28
19–21	14	82–87	29
22–24	15	88–93	30
25–27	16	94–99	31
28–30	17	100–105	32

Seres Sobre-Humanos e Máquinas

A mesma decisão em relação à preservação do dano em combate, ou a base de carga, se aplica a personagens que são sobre-humanos, criaturas sobrenaturalmente fortes, como monstros mortos-vivos, ou máquinas ou robôs. No entanto, nesses casos, geralmente é a base de carga que deve ser preservada, porque na Quarta Edição a maioria dos alvos prováveis para grandes quantidades de dano terá RD e PV significativamente reduzidos. Converta seu ST de acordo com a *Tabela de Conversão de Força Quadrática*; apenas acrescente ST de Golpe se a quantidade de dano infligido for parte integrante do conceito de seu personagem, tendo em mente as mudanças no DR e PV.

Para converter pontuações ST acima de 105, consulte *Como Funciona a Conversão de ST Quadrática*, abaixo.

Criaturas Gigantescas

Criaturas enormes são mais fortes do que os humanos principalmente por causa do tamanho do corpo. Essas criaturas tiveram pontuações ST atribuídas de várias maneiras na Terceira Edição, nem sempre consistentes. Na Quarta Edição, calcule o ST "normal" de uma criatura massiva com base em sua massa da seguinte maneira, arredondando para *baixo*:

ST = 2 × (raiz cúbica do dobro do peso em quilos).

Assim, um urso de 500 kg tem ST 20, e um elefante de 8.000 kg tem ST 50. Esses números podem variar em até 10% para mais ou para menos, para representar indivíduos incomuns.

A limitação Natural (-40%) no ST não existe mais. Criaturas com ST "Natural" devem ignorar a limitação e aplicar as regras de conversão aqui.

Destreza (DX)

Seu nível de Destreza permanece inalterado. O custo em pontos dessa Destreza, no entanto, *foi* alterado: ± 20 pontos para ± 1 DX.

Inteligência (IQ)

Seu nível de Inteligência permanece inalterado. O custo em pontos dessa Inteligência, no entanto, *foi* alterado: ± 20 pontos para cada ± 1 IQ.

Vitalidade (HT)

Seu nível de Vitalidade permanece inalterado. O custo em pontos dessa Vitalidade, no entanto, *foi* alterado: ± 10 pontos para cada ± 1 HT.

Como Funciona a Conversão de ST Quadrática

Ambos os personagens da Terceira e Quarta Edição com um ST médio de 10 podem carregar a mesma carga máxima em suas costas: 150 kg. Na terceira edição, era 15 × ST, mas na Quarta Edição é 1,5 × ST × ST. Para manter essa capacidade de carga igual em todos os níveis de Força, use a seguinte fórmula e arredonde para o número inteiro mais próximo:

ST da Quarta Edição = raiz quadrada de (10 × ST da Terceira edição)

Use esta fórmula para calcular o ST da Quarta Edição para as pontuações do ST da Terceira Edição não encontradas no *Tabela de Conversão de Força Quadrática*.

Características Secundárias

Números adicionais semelhantes a atributos que fornecem informações mecânicas do jogo sobre um personagem agora são chamados *Características Secundárias*. Alguns deles, como PV e Deslocamento Básico, são familiares; outros, como Base de Carga e Percepção, são novos.

Conversão às Pressas de Características Secundárias

Ignore a seção sobre *Características Secundárias*. Use estas diretrizes para gerar suas características secundárias:

Dano: Baseado em ST (normalmente não será alterado).
Base de Carga (BC): Calcule ST×ST/10 kg.
Pontos de Vida (PV): Mantenha o mesmo ou defina igual ao seu ST, conforme preferir.
Vontade (Vont): Igual à sua IQ mais ou menos níveis de Força de Vontade ou Vontade Fraca, respectivamente.
Percepção (Per): Igual à sua IQ mais quaisquer níveis da vantagem Prontidão.
Pontos de Fadiga (PF): Mantenha o mesmo ou defina igual ao seu HT, como preferir.
Velocidade Básica: inalterada.
Deslocamento Básico: Arredonde a Velocidade Básica para o número inteiro mais próximo.
Esquiva: Igual a Velocidade Básica + 3, arredondado para baixo.

Dano

O Golpe em Balanço, antes Bal ou Balanço, agora é citado como GeB; o Golpe de Ponta continua GdP. O dano básico ainda é baseado na Força e a progressão é a mesma para todos os níveis de ST 8 e acima. Se você manteve o mesmo ST (e é maior do que 7), seu GdP e GeB permanecem inalterados. Se você alterou seu ST (ou está abaixo de 8), procure seu novo GdP e GeB na *Tabela de Dano* (pág. MB16).

Base de Carga (BC)

Esta nova característica é igual a ST×ST/10 kg. Se você tiver ST de Levantamento, acrescente-o ao seu ST *antes* de fazer este cálculo.

Pontos de Vida (PV)

Os pontos de vida agora são baseados em ST, e não mais em HT. Um personagem da Quarta Edição tem PV igual a ST, ajustado para cima ou para baixo a um custo de ± 2 pontos por ± 1 PV. Se você deseja manter o mesmo número de pontos de vida, compre mais ou menos, conforme necessário.

Vontade (Vont)

Vontade é igual a IQ mais qualquer nível de Força de Vontade ou Vontade Fraca. Vontade mais forte ou mais fraca agora tem um custo de ± 5 pontos por ± 1 nível Vontade, ao invés de +4 para Força de Vontade e -8 para Vontade Fraca.

Percepção (Per)

Esta nova característica é, por padrão, igual ao IQ. Pode ser comprada para mais ou para menos por ± 5 pontos por ± 1 nível de Percepção. Níveis adicionais de percepção são equivalentes à vantagem Prontidão; simplesmente acrescente os níveis de Prontidão à Percepção.

Pontos de Fadiga (PF)

Os pontos de fadiga agora são baseados em HT, e não mais em ST. Um personagem da Quarta Edição tem PF igual a HT, ajustado para cima ou para baixo a um custo de ± 3 pontos por ± 1 PF. Se você deseja manter o mesmo número de pontos de fadiga, compre mais ou menos, conforme necessário.

Velocidade Básica

É a mesma da Terceira Edição, calculado como HT mais DX, dividido por 4. A Velocidade Básica agora pode ser ajustada para cima ou para baixo a um custo de ± 5 pontos por ± 0,25 de Velocidade Básica.

Deslocamento Básico

É o mesmo da Terceira Edição, calculado arredondando a Velocidade Básica para o número inteiro mais próximo. O Deslocamento Básico agora pode ser ajustado para cima ou para baixo a um custo de ± 5 pontos por ± 1 metro/segundo.

Esquiva

Esquiva é igual a Velocidade Básica + 3, arredondada para um número inteiro.

Modificador de Tamanho (MT)

Raças de tamanho humano têm Modificador de Tamanho 0 (-1 para Nanismo, +1 para Gigantismo). Para outras raças, consulte *Modificador de Tamanho* (pág. MB19).

Antecedentes Sociais

Aspectos dos antecedentes sociais estão mais completamente definidos na Quarta Edição do que na Terceira Edição. Em alguns casos, os personagens convertidos ganharão novas características.

Nível Tecnológico (NT)

Basta anotar seu NT nativo. Se for diferente do NT da campanha, você já deve ter Primitivismo ou "High Technology", que se traduzem em níveis de NT Baixo e NT Alto. As definições de NTs mudaram um pouco; Veja *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais* (pág. MB27) para obter mais detalhes.

Familiaridade Cultural

Esta é uma nova característica da Quarta Edição, que é baseada no conceito de personagem.

Supõe-se que todos estejam familiarizados com uma cultura social, sem nenhum custo em pontos. O MJ deve determinar quais culturas estão presentes na campanha. Você deve escolher uma cultura nativa.

Se você está familiarizado com as nuances sociais de outra cultura, isso é Familiaridade Cultural nessa cultura. O custo é de 1 ponto para outras culturas de sua própria raça ou raças semelhantes e 2 pontos para uma cultura alienígena.

Idioma

Os idiomas não são mais perícias, e a alfabetização é tratada separadamente para cada idioma, em vez de como uma característica geral.

A melhor maneira de converter as perícias de idioma para a Quarta Edição é basear a conversão no conceito do personagem, em vez de nos níveis de habilidade do idioma. Para cada idioma que você possui, decida qual dos seguintes níveis se aplica tanto à forma falada quanto à escrita.

Língua Falada

Nenhum: Não consegue falar ou entender nada. *0 pontos*.

Rudimentar: Pode falar e entender devagar e com dificuldade. *1 ponto*.

Com Sotaque: Compreende livremente, mas fala com um sotaque não-nativo óbvio. *2 pontos*.

Materna: Fala e compreende fluentemente e sem sotaque. *3 pontos*.

Língua Escrita

Nenhum: Não consegue ler nem escrever. *0 pontos*.

Rudimentar: É capaz de ler e escrever com dificuldade, não entendendo muitas palavras. *1 ponto*.

Com Sotaque: É capaz de ler livremente, mas escolhe palavras e expressões estranhas ou estrangeiras. *2 pontos*.

Materna: É capaz de ler e escrever fluentemente. *3 pontos*.

Anote cada idioma com o custo total em pontos: por exemplo, Francês (Nenhum/Materna) [3]. Se seus níveis de língua falada e escrita são iguais, abrevie assim: Francês (Com Sotaque) [4].

Presume-se que todos tenham um idioma materno sem custo em pontos. Anote isso como, por exemplo, Élfico (Materna) [0]. Se a sua compreensão da sua língua nativa for menor do que isso, o custo em pontos é o custo de aprendê-la como uma língua adicional, *menos 6*, por exemplo, Ânglico (Rudimentar/Nenhum) [-5].

Linguagem de Sinais

A linguagem de sinais também não é mais uma perícia. As linguagens de sinais geralmente têm apenas uma forma (sinais), não duas (falada e escrita). A fluência em nível materna, portanto, custa apenas 3 pontos.

Se você é surdo ou mudo, você tem uma língua de sinais materna *e* uma língua escrita materna sem nenhum custo em pontos — se você não fizer isso, a característica terá pontos negativos, conforme explicado acima.

Conversão às Pressas de Antecedentes Sociais

O Nível Tecnológico e a Familiaridade Cultural são simples. Consulte os cabeçalhos no texto principal e siga as instruções ali.

Os idiomas envolvem mais trabalho, mas ainda podem ser mais rápidos para converter com base no conceito do personagem, conforme recomendado no texto principal. Para uma conversão realmente às pressas que pode ser um pouco mais rápida, registre cada idioma que você possui conforme mostrado na tabela abaixo. (O custo em pontos é dado apenas por referência; ignore-o se não estiver preocupado com ele.) Suponha que você conheça sua língua materna com uma habilidade mínima de IQ+4, mesmo que não saiba. Os níveis de proficiência separados por uma barra são falados/escritos.

NH 3e	*Alfabetizado*	*Semialfabetizado*	*Analfabeto*
6 ou menos	Rudimentar [2]	Rudimentar [2]	Rudimentar/Nenhum [1]
7–12	Com Sotaque [4]	Com Sotaque/Rudimentar [3]	Com Sotaque/Nenhum [2]
13 ou mais	Materna [6]	Materna/Rudimentar [4]	Materna/Nenhum [3]

Subtraia 6 pontos do custo do seu idioma materno.

Vantagens

Muitas vantagens da Terceira Edição correspondem diretamente a uma vantagem do mesmo nome na Quarta Edição. Muitas não. Para referência rápida sobre quaisquer alterações nos nomes das vantagens e custos dos pontos, consulte a tabela. Se houver uma anotação ou asterisco (*), consulte a nota para essa vantagem para obter uma explicação.

Vantagens da Terceira Edição que não foram traduzidas para o português, aparecem em *itálico*.

Conversão às Pressas de Vantagens e Desvantagens

Procure cada vantagem e desvantagem que você possui nas tabelas a seguir. Se um equivalente da Quarta Edição for fornecido, use-o e ignore quaisquer observações adicionais. Se a tabela diz para se referir a uma observação, faça essa leitura para descobrir qual é o melhor equivalente.

Tabela de Conversão de Vantagens

Vantagem na 3ª Edição	*Custo*	*Vantagem na 4ª Edição*	*Custo*
Abascanto (Resistência à Magia)	2/nível	Abascanto (Resistência à Magia)	2/nível
Abençoado	10 ou 20	Abençoado	10 ou 20
Absorção	Variável	Resistência a Dano	5/nível*
Academic Status	5/nível	Status*	5/nível
Acute Faz	2/nível	Sentido de Vibração Aguçado	2/nível
Aderência	25	Aderência	20*
Administrative Rank	5/nível	Hierarquia Administrativa	5/nível
Alcohol Tolerance	5	Tolerância ao Álcool	1
Alfabetização	0/5/10	veja observação	
Aliado	Variável	Aliados	Variável*
Aliado (Relutante)	Variável	Aliados	Variável*
Ambidestria	15	Ambidestria	5
Anfíbio	10	Anfíbio	10
Animal Form	100	Forma Alternativa*	Variável
Antecedentes Incomuns	Variável	Antecedentes Incomuns*	Variável
Apara Ampliada	6/10	Aparar Ampliado	5/10
Aparência	25	Aparência (Muito Elegante)	16
Aparência (Atraente)	5	Aparência (Atraente)	4
Aparência (Elegante ou Bonito)	15	Aparência (Elegante ou Bonito)	12
Aptidão Mágica (Magery)	15+10/nível	Aptidão Mágica	5+10/nível*
Aptidão Mágica (Magical Aptitude)	15+10/nível	Aptidão Mágica	5+10/nível
Armor Plates	59	Resistência a Dano (3)*	15
Arrebatador	80	Arrebatador	80*
Ataque Constritivo	15	Ataque Constritivo	15
Atirador de Escol	45	Atirador*	25
Audição Parabólica	4/nível	Audição Parabólica	4/nível
Autotrance	5	Autotranse	1
Awareness	15/35	Detectar*	30/50
Bardic Immunity	10	Imunidade Bárdica	10
Beast-Kin	15	veja observação	
Bioelectric Shock	10	Ataque Inato*	4
Bite	30	Mordida de Vampiro	30
Bloqueio Ampliado	6	Bloquear Ampliado	5
Bom Senso	10	Bom Senso	10
Brachiator	5	Pendulear*	5
Braços Extras	10/braço	Braços Adicionais	10/braço*
Breathe Fire	20	Ataque Inato*	5
Cálculos Instantâneos	5	Cálculos Instantâneos	2
Camaleão	7/nível	Camaleão	5/nível
Caminhar no Ar	20	Caminhar no Ar	20
Caminhar sobre Líquidos	15	Caminhar sobre Líquidos	15
Carisma	5/nível	Carisma	5/nível
Cast Iron Stomach	15	veja observação	
Channeling	10	Canalização	10
Claim to Hospitality	1 a 10	Reivindicar Hospitalidade	1 a 10
Clerical Magic	Variável	veja observação	
Clericato	5/nível	Clericato*	5
Collected	5	Destemor (3)*	6
Comida ou Bebida Desnecessária	10	Não Come nem Bebe	10
Compartmentalized Mind	50/nível	Mente Segmentada	50/nível
Composed	5	Destemor (2)	4
Contatos	Variável	Contatos	Variável
Cool (Mundane)	1	Destemor (1)	2
Cool (Natural Attack)	15	veja observação	
Coordenação Plena	50/ataque	Ataque Adicional	25/ataque
Corpo Aquoso	40	Forma Alternativa*	Variável
Corpo de Gelo	25	Forma Alternativa*	Variável
Corpo de Pedra	8/nível	Forma Alternativa*	Variável

Vantagem na 3ª Edição	_Custo_	_Vantagem na 4ª Edição_	_Custo_
Corpo Etéreo	50	Forma Alternativa*	Variável
Corpo Flamejante	5/nível	Forma Alternativa*	Variável
Corpo Metálico	9/nível	Forma Alternativa*	Variável
Corpo Terrestre	40	Forma Alternativa*	Variável
Courtesy Rank	1/nível	Hierarquia Honorária	1/nível
Crescimento	10/nível	Crescimento	10/nível*
Cronolocalização	15	Cronolocalização	5
Cultural Adaptability	25	veja observação	
Cura	25	Cura*	30
Dampen	15	veja observação	
Daredevil	15	Venturoso	15
Deafen	15	veja observação	
Decreased Life Support	10	Consumo Reduzido	2/nível*
Deep Sleeper	5	Dorminhoco	1
Defesa Passiva	25/nível	veja observação	
Densidade Ampliada	5/nível	veja observação	
Deslocamento Através do Gelo	10	Interposição (Gelo)	10
Destreza do Braço Modificada	Variável	DX Braçal	Variável*
Difícil de Matar	5/nível	Duro de Matar	2/nível
Diplomatic Immunity	20	Imunidade Diplomática	20
Discriminatory Taste	10	Paladar Discriminatório	10
Disease-Resistant	5	Resistente a Doenças (+8)	8
Divination Talent	5	Aptidão Mágica 0 (Apenas uma mágica, -50%)	3
Divine Favor	Variável	Patrono	Variável*
Dominance	5	Dominação	20*
Drug Factory	20	veja observação	
Duplicação	75/cópia	Duplicação	35/cópia
Early Maturation	5/nível	Traços Inerentes (Maturação mais rápida)	0
Elastic Skin	20	Pele Elástica	20
Elasticidade	30+15/nível	Elasticidade*	6/nível
Elo Mental	1/nível	Elo Mental	Variável*
Empatia	15	Empatia*	15
Empatia com Animais	5	Companheiro Animal	5/nível*
Encolhimento	Variável	Encolhimento*	5/nível
Enhanced Move	10/nível	Deslocamento Ampliado	20/nível*
Enhanced Time Sense	45	Noção do Tempo Ampliada*	45
Equilíbrio Perfeito	15	Equilíbrio Perfeito	15
Esquiva Ampliada	15	Esquiva Ampliada	15
Experiência-G	10	Experiência-G	1 a 10*
Extended Lifespan	5/nível	Expectativa de Vida Ampliada	2/nível
Extra Encumbrance	5	ST de Levantamento	3/nível*
Extra Legs	Variável	Pernas Adicionais	Variável*
Facilidade para Línguas	2/nível	Facilidade para Idiomas*	10
Fadiga Extra	3/nível	Pontos de Fadiga	3/nível
Faerie Empathy	10	veja observação	
Faith Healing	30	Cura*	30
Fala Subaquática	8	Fala Subaquática	5
Falar com Animais	15	Falar com Animais	25
Falar com Peixes	10	Falar com Animais (Todos os aquáticos, -40%)	15
Falar com Plantas	15	Falar com Plantas	15
Familiar	Variável	Aliados	Variável*
Familiaridade com o Estilo	Variável	veja observação	
Fashion Sense	5	Por Dentro da Moda	5
Favor	Variável	Favor	Variável*
Faz Sense	10	Sentido de Vibração	10
Field Sense	10	Detectar (Campos elétricos e magnéticos)	20
Filter Lungs	5	Pulmões com Filtro	5
Fit	5	Boa Forma	5
Flash	15	veja observação	
Fleuma	15	Fleuma	15
Flexibilidade	15	Ultraflexibilidade das Juntas*	15
Flexibilidade Extra	10	veja observação	
Força de Vontade	4/nível	Vontade	5/nível
Força do Braço Modificada	Variável	ST Braçal	Variável*
Forma Umbrática	50	Forma de Sombras	50
Fuga	50	veja observação	
Fur	Variável	veja observação	
Garras	Variável	Garras	Variável*

Vantagem na 3ª Edição	_Custo_	_Vantagem na 4ª Edição_	_Custo_
Golpeadores	Variável	Golpeadores*	Variável
Grupo de Aliados	Variável	Aliados	Variável*
Grupo de Aliados (Relutante)	Variável	Aliados	Variável*
Guelras	10/0	Não Respira (Guelras, -50%)	10/0
Harmonia com o Tao	20	Talento Instintivo	20/nível
Heir	5	veja observação	
Hermaphromorph	2	Hermafromorfo*	5
Hide	Variável	veja observação	
Hierarquia Militar	5/nível	Hierarquia Militar	5/nível
High Technology	Variável	NT Alto	5/nível
Higher Purpose	5	Propósito Maior	5
Hipervôo	50/75	veja observação	
Hipoalgia	10	Hipoalgia	10
Hyperactive	30	veja observação	
Hyper-Reflexes	15	veja observação	
Hyper-Strength	30	veja observação	
Idade Imutável	15	Idade Imutável	15
Identidade Alternativa	5/15	Identidade Alternativa	5/15
Iluminado	60	Iluminado	15
Image	20	veja observação	
Imortalidade	140	veja observação	
Imperturbable	10	Destemor (+5)	10
Imunidade	10	Imunidade ao Enjoo	15
Imunidade a Veneno	15	Imunidade a Venenos	15
Imunidade ao Enjôo Temporal	10	Imunidade ao Enjoo Temporal	5
Imunidade Legal	5/10/15/20	Imunidade Legal	5/10/15/20
Inércia Temporal	15	Inércia Temporal	15
Infravisão	15	Infravisão	10
Injury Tolerance	Variável	Tolerância a Ferimentos	Variável*
Insubstancialidade	80	Insubstancialidade	80
Interface Jack	10	veja observação	
Intuição	15	Intuição	15
Intuitive Mathematician	25	Matemático Intuitivo*	5
Inventor	25/50	Desenvolvedor	25/50
Invisibilidade	40	Invisibilidade	40
Invisibilidade às Máquinas	20	Invisibilidade (Somente Máquinas, -50%)	20
Invulnerabilidade	Variável	veja observação	
Karmic Ties	Variável	veja observação	
Laser	25	Ataque Inato	4*
Less Sleep	3/nível	Pouco Sono	2/nível
Light Hangover	2	Sem Ressaca*	1
Lightning	20	Ataque Inato	6*
Longevidade	5	Longevidade	2
Lunar Influence	5	veja observação	
Lycanthropic Dominance	5	Dominação	20*
Magia Intrínseca (Dons Mágicos)	Variável	veja observação	
Mana Damper	Variável	Abafador de Mana	10/nível*
Mana Enhancer	Variável	Ampliador de Mana	50/nível*
Manual Dexterity	3/nível	Destreza Manual Elevada	5/nível
Mão de Ferro	10/15	veja observação	
Mechanical Telepathy	120	veja observação	
Medium	10	Médium	10
Membrana Nictante	10/nível	Membrana Nictitante*	1/nível
Memória Eidética	30/60	Memória Eidética*	5/10
Mestre de Armas	20/45	Mestre de Armas*	Variável
Metabolism Control	5/nível	Controle do Metabolismo	5/nível
Mimicry	15	Arremedo*	10
Mindshare	Variável	veja observação	
Morph	40	Morfose	Variável*
Multimilionário	25/nível	Riqueza	Variável
Múltiplas Formas	5/forma	Forma Alternativa*	Variável
Natural Spellcasting	15	veja observação	
Neural Cyberdeck Interface	Variável	veja observação	
No Hangover	5	Sem Ressaca	1
Noção do Perigo	15	Noção do Perigo	15
Noção Exata do Tempo	5	Noção Exata do Tempo	2
Noção Tridimens. do Espaço	10	Noção Tridimens. do Espaço	10
Non-Reciprocal Damage	30	veja observação	
Olfato Discriminatório	15	Olfato Discriminatório	15
Olfato/Paladar Apurado	2/nível	Paladar/Olfato Apurado	2/nível
Olhos de Focos Independentes	15/nível	Rastreamento Ampliado	5/nível

Vantagem na 3ª Edição	Custo	Vantagem na 4ª Edição	Custo
Olhos Polarizados	5	Visão Protegida*	5
Oracle	15	Oráculo	15
Ouvido Aguçado	2/nível	Audição Aguçada	2/nível
Oxygen Storage	14	Não Respira (Reserva de Oxigênio ×100, -30%)*	14
Padrão de Tempo Alterado	100/nível	Padrão de Tempo Alterado	100/nível
Panimmunity	2/5/10	Resistente a Doenças*	3/5/10
Patinação no Gelo	5	Adaptação ao Terreno	5
Patrono	Variável	Patronos	Variável*
Penetrating Call	5	veja observação	
Pheromone Control	25	veja observação	
Pious	5	Camaleão Social*	5
Pitiable	5	Lamentável	5
Plant Empathy	5	Dedos Verdes*	5/nível
Poderes Legais	5/10/15	Poderes Legais	5/10/15
Pontos de Vida Extras	5/nível	Pontos de Vida	2/nível
Pontos Extras de Atordoamento	Variável	veja observação	
Power Investiture	10/nível	Investidura de Poder	10/nível
Prender a Respiração	2/nível	Prender a Respiração	2/nível
Prontidão	5/nível	Percepção*	5/nível
Pulo do Gato	10	Queda de Gato	10
Quicar	12/nível	veja observação	
Racial Memory	15/40	Memória Racial	15/40
Radio Speech	25	Rádio	10
Rádio-Audição	10	Rádio (Somente Recepção, -50%)	5
Radiodifusão	3/nível	Rádio*	10
Rank	5/nível	Hierarquia	5/nível
Rapier Wit	5	Língua Ferina	5
Reawakened	10	Redespertar	10
Reciprocal Rest	15	veja observação	
Recuperação Alígera	5	Recuperação Acelerada	5
Recuperação de Consciência	10	Recuperação da Consciência	10
Recuperação Física	Variável	Regeneração	Variável
Reflexão	8/nível	Resistência a Dano (Reflexão, +100%)	10/nível
Reflexos em Combate	15	Reflexos em Combate	15
Regeneração	40	Restaurar Membros	40
Regnancy	15	Dominação	20*
Religious Rank	5/nível	Hierarquia Religiosa	5/nível
Reputação	Variável	Reputação	Variável
Resistant to Poison	5	Resistente a Venenos (+3)	5
Resistência a Dano	3/nível	Resistência a Dano	5/nível*
Resistência a Pressão	5/10/15	Resistência à Pressão	5/10/15
Resistência ao Vácuo	40	veja observação	
Resistência Psíquica	2/nível	Resistente ao Psiquismo	Variável*
Respiração Desnecessária	20	Não Respira (Absorção de Oxigênio, -25%)	15
Ressurreição	150	Impossível de Matar 2*	100
Retrogressão	40	veja observação	
Ridiculous Luck	60	Sorte Impossível	60
Rijeza	10/25	Resistência a Dano (Pele Resistente, -40%)	3/nível
Riqueza	Variável	Riqueza Variável	Variável
Salta-Dimensões	100	Saltador (Mundo)	100
Salta-Tempos	100	Saltador (Tempo)	100
Sanctity	5	Rosto Sincero	1
Sanitized Metabolism	5	Metabolismo Impoluto	5
Scales	Variável	veja observação para Hide	
Second Sight	2/5	Detecção de Magia*	10
Secret Communication	20	veja observação	
Security Clearance	Variável	Permissão de Segurança	Variável*
Semi-Literacy	0/5	veja observação para Alfabetização	
Sense of Perception	100	veja observação	
Sensie Talent	2/nível	veja observação	
Sensitive	5	Sensível	5
Senso de Direção	5	Senso de Direção	5
Sentido Magnético	5/nível	Detectar (Campos Magnéticos)*	10
Sentido Radar	50+1/nível	Sentido de Monitoramento*	Variável
Ser Composto Apenas de Pensamento	210	veja observação	
Serendipity	15/30	Serendipidade	15/nível
Shapeshifter	Variável	Metamorfose*	Variável
Shock	20	veja observação	

Vantagem na 3ª Edição	Custo	Vantagem na 4ª Edição	Custo
Silêncio	5/nível	Silêncio	5/nível
Single-Minded	5	Obstinado	5
Smoke	15	Obscurecer (Visão) 10*	20
Sonar Vision	25	Sonar*	20
Sonic Blast	20	veja observação	
Sono Desnecessário	20	Não Dorme	20
Sono Reduzido	10	veja observação	
Sorte	15/30/60	Sorte	15/30/60
Special Rapport	10	Vínculo Especial	10
Spirit Empathy	10	veja observação	
Status	5/nível	Status	5/nível
Subsonic Hearing	0/5	Audição Subsônica	0/5
Subsonic Speech	0/20	Fala Subsônica	0/10
Super Audição	0/5	Superaudição	0/5
Super Escalada	3/nível	Super Escalada	3/nível
Super Luck	100	Super Sorte	100
Supercorrida	20/nível	Deslocamento Ampliado (Solo)	20/nível
Super-natação	10/nível	Deslocamento Ampliado (Água)	20/nível
Super-salto	10/nível	Super Salto	10/nível
Supervôo	20/nível	Deslocamento Ampliado (Ar)	20/nível
Surfsomático	30	veja observação	
Surge	15	veja observação	
Talento Musical	1/nível	Habilidade Musical	5/nível
Talento para Matemática	10	Habilidade Matemática	30*
Temeridade (Supers: Destemor)	2/nível	Destemor	2/nível
Tenure	5	Estabilidade no Emprego	5
Tolerância à Aceleração	10	Resistente a Aceleração (+3)	1*
Tolerância à Temperatura	1/nível	Tolerância à Temperatura	1/nível
Tolerância-G Ampliada	5/nível	Tolerância-G Ampliada	5/nível
Toque Sensível	10	Toque Sensível	10
Transference	40	veja observação	
Transformação	15	veja observação	
Tree-Kin	15	veja observação	
Treinado por um Mestre	40	Treinado por um Mestre*	30
True Faith	15	Fé Verdadeira	15
Túnel	40+10/nível	Escavação	30+5/nível
Ultra-flexibilidade das Juntas	5	Flexibilidade*	5
Ultrasonic Speech	0/25	Fala Ultrassônica	0/10
Undying	175	veja observação	
Uniforme	15	Estilo (Traje)	1
Universal Digestion	15	Digestão Universal	5
Vacuum Adaptation	27	veja observação	
Vampiric Dominance	5	Dominação	20*
Vampiric Immortality	60	veja observação	
Vampiric Invulnerability	150	Durabilidade Sobrenatural*	150
Vampiric Resurrection	150	Impossível de Matar*	Variável
Vaticínio	Variável	Destino	Variável
Velocidade Ampliada	25/nível	Velocidade Básica	5/nível*
Venom	15/nível	veja observação	
Ver o Invisível	15	Ver o Invisível	15
Versatile	5	Versátil	5
Very Fit	15	Ótima Forma	15
Very Rapid Healing	15	Recuperação Muita Acelerada	15
Vida Extra	25/vida	Vida Extra	25/vida
Visão Aguçada	2/nível	Visão Aguçada	2/nível
Visão de 360 Graus	25	Visão 360 graus*	25
Visão Espectrográfica	40	veja observação	
Visão Microscópica	4/nível	Visão Microscópica	5/nível*
Visão Noturna (Ciópitica)	10	Visão Noturna*	1/nível
Visão Penetrante	10/nível	Visão Penetrante	10/nível
Visão Periférica	15	Visão Periférica*	15
Visão Telescópica	6/nível	Visão Telescópica*	5/nível
Visão Umbrosa	25	Visão no Escuro	25
Visualization	10	Visualização	10
Vôo	40	Voo	40
Voz Melodiosa	10	Voz Melodiosa	10
Warm	15	veja observação	
Webbing	20+2/nível	Retenção*	2/nível
World Sight	10	veja observação	
Wyrd	Variável	Destino	Variável
Zerado	10	Apagado	10

Observações sobre as Vantagens

Vantagens com observações adicionais de conversão estão listadas aqui sob seus nomes da Terceira Edição. Se uma vantagem da Terceira Edição não estiver listada aqui, ela terá o mesmo nome e funcionará de maneira semelhante na Quarta Edição (mas pode ter um custo em pontos diferente; consulte a tabela).

Absorção

Tornou-se Resistência a Dano com a ampliação Absorção. A forma como funciona mudou significativamente. Na Terceira Edição, cada nível de Absorção pode absorver 6 pontos de dano, depois agindo como RD 2. Na Quarta Edição, cada nível de Resistência a Dano (Absorção, +100%) pode absorver 1 ponto de dano, agindo posteriormente como RD 1. Decida se é mais importante preservar a capacidade de absorção ou a RD. Se for o primeiro, pegue seis níveis de Resistência a Dano por nível de Absorção, se for o último, pegue dois níveis de Resistência a Dano por nível de Absorção. (Dividir a diferença e pegar quatro níveis de Resistência a Dano para cada nível de Absorção também é uma opção, e é recomendado se não houver preferência.) Se a Absorção incluía a limitação especial de -20%, use a ampliação Absorção de +80% em Resistência a Dano em vez de +100%.

Academic Status

Deve ser tratada simplesmente como uma forma ligeiramente modificada de Status. Se você está realizando uma campanha ***GURPS IOU***, deve estar preparado para improvisá-la!

Aderência

Os modificadores de limitação especiais foram alterados, assim como o custo base, e precisarão ser recalculados.

Alfabetização, Semianalfabetismo

Eles não são mais tratados como vantagens. Veja *Alfabetização* (pág. MB24) para mais detalhes.

Aliado, Aliado (Relutante), Grupo de Aliados ou Grupo de Aliados (Relutante)

Todas essas vantagens agora existem sob o nome de Aliados. Seus Aliados podem ser transferidos para a Quarta Edição sem nenhuma mudança em como eles funcionam, em termos de campanha. A única coisa que mudará são seus custos em pontos.

1. Recalcule o custo em pontos do próprio Aliado para seus atributos, vantagens, desvantagens e perícias de acordo com as regras da Quarta Edição. Aliados PdMs não podem mais ter um PdJ, ou outros PdMs, como aliados.
2. Calcule seu total de pontos, excluindo quaisquer custos para Aliados ou Dependentes.
3. Determine o total de pontos do Aliado como uma porcentagem do seu total de pontos e determine o custo base do Aliado de acordo com a tabela *Poder do Aliado* na Quarta Edição (pág. MB36). Para Grupos de Aliados, acrescente o custo em pontos de todos os Aliados no grupo antes de consultar a tabela. Um Aliado ou Grupo de Aliados que excede 150% do seu total de pontos torna-se um Patrono.
4. Aplique o modificador Frequência de Participação da Quarta Edição.
5. Se o Aliado for relutante, aplique a limitação de *Relutante*.

Os aliados agora *também* podem ser dependentes. A distinção não é mais feita no valor de pontos absolutos, mas em como os PdMs aparecem na campanha. Um PdM é um aliado se ele o ajudar; ele é um Dependente se você for responsável por sua segurança. Se ambas as situações se aplicarem, ele é as duas coisas! Se você tiver um Aliado que também se qualificaria como Dependente de acordo com essa nova definição, calcule seu valor como Dependente também e adicione-o ao seu custo como Aliado para determinar o custo total.

Animal Form

Corresponde à versão Forma Alternativa de Metamorfose. Consulte as regras da Quarta Edição para *Metamorfose* (pág. MB70) para calcular o novo custo em pontos.

Antecedentes Incomuns

Os MJs podem desejar reconsiderar os custos para Antecedentes Incomuns para cada caso, especificamente, uma vez que os custos de pontos tenham sido recalculados para a Quarta Edição.

Aptidão Mágica

Existe agora um nível adicional chamado Aptidão Mágica 0, mas personagens com Aptidão Mágica 1 ou superior não são afetados em termos de uso ou custo. Formas limitadas de Aptidão Mágica agora são construídas usando limitações em vez de custos de pontos específicos — consulte *Aptidão Mágica* (pág. MB40) para obter detalhes. O termo *Magical Aptitude* é simplesmente um nome antigo para *Magery*.

Armor Plates

Não concede mais Defesa Passiva, porque a Defesa Passiva não existe mais.

Arrebatador

O valor de algumas limitações mudou.

Atirador de Escol

A vantagem Atirador funciona de maneira um pouco diferente do Atirador de Escol. Veja *Atirador* (pág. MB43) para detalhes.

Awareness

A versão de 15 pontos agora é Detectar (Todos os fenômenos e seres sobrenaturais) [30], enquanto a versão de 35 pontos acrescenta Detectar (Auras) [20] para um total de 50 pontos.

Beast-Kin

Agora é dividida em partes constituintes: um nível adicional de Aptidão Mágica (Apenas a Escola de Animais, -40%) [6], Companheiro Animal (4) [20], Senso do Dever (Animais) [-15] e Voto (Vegetarianismo) [-5], por um custo total de 6 pontos.

Bioelectric Shock

Agora é comprada como um Ataque Inato que causa 1d de dano por queimadura localizada, com as ampliações Modificador de Dano (sobretensão, + 20%) e Assinatura Inexistente (+ 20%), e as limitações Agente de Contato (-20%), Custa Fadiga (2 por uso, -10%) e Ataque Corpo a Corpo (alcance C, não pode aparar, -35%). O custo base é 5 pontos, -25%, para um total de 4 pontos. Os bônus de +3 para testes de Primeiros Socorros para reanimação podem ser mantidos como um efeito especial, se desejado.

Braços Extras

Com o novo nome de Braços Adicionais, o custo básico dos braços extras não foi alterado, mas braços mais curtos e mais longos, e nenhuma capacidade de ataque físico agora são tratados como modificadores. Veja *Braços Adicionais* (pág. MB45) para calcular os novos custos.

Brachiator

Não possui mais um requisito de ST mínima e concede um bônus de +2 à perícia Escalada em vez de conceder Acrobacia em DX-2 e Escalada em DX.

Breath Fire

Agora é um Ataque Inato que causa 1d de dano por queimadura. Para melhor simular o intervalo de 3 hexes, use a limitação Alcance Reduzido (1/2, -10%). O custo total é de 5, -10%, arredondado para 5. Se dados adicionais de dano foram comprados, multiplique o número total de dados por 5 pontos e aplique a limitação de -10%.

Cast Iron Stomach

Agora é mais parecida com Consumo Reduzido 2 (Estômago de Ferro, -50%) [2]. Ela concede apenas +2 para resistir a doenças ou veneno, então você pode querer adicionar Resistente a Venenos e Doenças (+3) [5].

Clerical Magic

Se o MJ construiu um estilo personalizado de magia clerical listado sob este nome, ele deve ser reconstruído usando regras análogas da Quarta Edição. Investidura de Poder é uma candidata provável para parte do pacote.

Clericato

Agora concede apenas Hierarquia Religiosa 0. Os pontos usados para níveis adicionais de Clericato na Terceira Edição devem ser usados para comprar níveis de Hierarquia Religiosa.

Collected

Pode ser apropriado adotar uma peculiaridade adicional: Presume que as coisas não são perigosas até que seja provado.

Cool (Natural Attack)

Agora trata-se do Controle Térmico com a limitação (Frio, -50%). A quantidade e a taxa de resfriamento variam com os níveis de vantagem; consulte *Controle Térmico* (pág. MB50) para calcular o custo de pontos para um número de níveis apropriado. O Controle Térmico é, por padrão, comutável, equivalente à ampliação (*At will*, + 10%) em *Cool*. Se a capacidade não for comutável, aplique a limitação (Sempre Ativa, -20%) no Controle Térmico.

Corpo de...

Todas as várias vantagens "Corpo de..." agora são metacaracterísticas elementares. Se você tiver uma forma padrão comutável, então trata-se da versão Forma Alternativa de Metamorfose. Veja *Metacaracterísticas de Elementais* (pág. MB263) para encontrar o custo do modelo da

forma alternativa e, a seguir, consulte Forma Alternativa para calcular o custo da habilidade de mudar para aquela forma. Se, por outro lado, você não pode sair da forma elemental, simplesmente consulte a metacaracterística elemental relevante para o custo do modelo racial. As habilidades precisas das metacaracterísticas elementares diferem das definições das vantagens na Terceira Edição; verifique as definições da Quarta Edição para obter detalhes.

Crescimento

O crescimento agora é exponencial, permitindo um crescimento de +1 MT por nível. Isso significa que, para duplicar *grandes* quantidades de crescimento, você precisará de menos níveis de Crescimento. Nos níveis de 1 a 5 de Crescimento da Terceira Edição, pegue o mesmo nível de Crescimento da Quarta Edição. Para personagens de tamanho humano da Terceira Edição com Crescimento acima de 5, calcule o tamanho máximo até o qual o personagem pode crescer, procure a medida linear mais próxima na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância*, e extraia o Tamanho correspondente. Esse número é quantos níveis de Crescimento comprar.

Cultural Adaptability

Embora exista uma vantagem com o nome Adaptabilidade Cultural na Quarta Edição, ela oferece benefícios diferentes. Para simular a vantagem da Terceira Edição, compre Agente Cativante 1 [15], Carisma 1 [5], e Facilidade para Idiomas [10], por um custo total de 30 pontos. Você pode, entretanto, preferir pegar uma das novas versões de Adaptabilidade Cultural e trabalhar com as novas regras.

Cura

É essencialmente a mesma, mas os detalhes dos testes de sucesso e mecânicas específicas mudaram. Veja *Cura* (pág. MB51) para mais detalhes.

Dampen

Pode ser simulada com Atribulação (Acesso: Apenas em Eletricidade, -20%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emanação, -20%; Inconsciência, +200%) [31].

Deafen

Trata-se de Atribulação (Base Auditiva, +50%; Desvantagem: Surdez, +20%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emanação, -20%;) por um custo total de 20 pontos por nível. Um nível simula o teste de HT de Deafen para resistir; níveis adicionais concedem penalidades ao teste. A duração agora é a margem de fracasso do teste de resistência em minutos, não apenas 3 minutos.

Decreased Life Support

Escolha um nível de Consumo Reduzido que melhor se adapte ao conceito do personagem.

Defesa Passiva

Não existe mais. Se sua DP foi maior que 3, você experimentará uma redução em suas defesas e pode precisar compensar de alguma forma. Decida quais recursos concedem a você defesas ampliadas e escolha outras vantagens que se encaixem no conceito do personagem, como Aparar Ampliado, Bloqueio Ampliado, Esquiva Ampliada ou Reflexos em Combate.

Densidade Ampliada

Você pode obter o mesmo nível de Resistência a Dano (Por Contusão, -40%) por 3 pontos por nível e, em seguida, ajustar a perícia Natação separadamente. Os ajustes de projeção e encontrão devem ser ignorados, pois as regras da Quarta Edição para eles mudaram significativamente. Uma vez que a massa corporal agora se correlaciona com os pontos de vida, use a fórmula para o ST de criaturas gigantescas (pág. 3), lendo ST como PV, para determinar o número apropriado de PV para sua massa. Compre PVs adicionais, se necessário. A mudança real em sua massa corporal é apenas um efeito especial que não vale pontos.

Destreza do Braço Modificada

O custo mudou porque o custo do DX mudou. Veja *DX Braçal* (pág. MB56) para obter detalhes.

Divine Favor

Converta isso em um Patrono, tendo a sua divindade como o Patrono, e calcule o custo a partir daí.

Dominance

Trata-se da Dominação. Funciona da mesma maneira, mas o custo base foi alterado. Escravos dominados agora são tratados como Aliados relutantes, em vez de terem um custo fixo. Veja *Aliados* (pág. MB35) para mais informações.

Drug Factory

Para reproduzir essa vantagem para um determinado medicamento, encontre uma vantagem da Quarta Edição que produza o mesmo efeito do medicamento. Candidatas prováveis incluem Atribulação (para drogas nocivas que não causam danos), Cura (para drogas curativas) e Ataque Tóxico (para simular venenos). Em seguida, aplique algumas das seguintes ampliações e limitações conforme apropriado: Acompanhamento (+0%) para drogas transportadas em Garras ou Dentes, Agente Sanguíneo (-40%), Atraso (variável), Cíclico (variável) para venenos, Resistível (variável), e Uso Limitado (variável) para representar doses limitadas. Os medicamentos *exigem* um ou outro Agente Sanguíneo ou Acompanhamento.

Elasticidade

Agora permite que você estique em +1 MT a cada nível, em vez de dobrar o tamanho por nível. Você precisará de aproximadamente o dobro de níveis para atingir a mesma quantidade de elasticidade.

Elo Mental

Elo Mental agora é mais poderoso, mas custa mais em níveis baixos. Por 5 pontos, o Elo Mental agora permite sucesso automático em contatar telepaticamente uma pessoa, ao invés de apenas bônus para testes de sucesso. Decida se isso se encaixa com o conceito do personagem e compre-o, se for o caso. Veja *Elo Mental* (pág. MB57) para custos de vinculação a mais de uma pessoa.

Empatia

Agora concede um bônus para as perícias Adivinhação, Detecção de Mentiras, e Psicologia.

Empatia com Animais

Está mais próximo ao Talento Companheiro Animal. Para corresponder da melhor forma possível aos bônus concedidos pela Empatia com Animais da Terceira Edição, escolha quatro níveis de Companheiro Animal, por 20 pontos. Considere pegar um nível mais baixo para ganhar menos pontos, no entanto. A vantagem Empatia com Animais da Quarta Edição é completamente diferente, envolvendo a capacidade de ler as emoções dos animais. Você pode considerar pegá-la *junto com* o Companheiro Animal se isso refletir o conceito do personagem.

Encolhimento

Com novo nome, Encolher agora permite que você diminua em -1 MT a cada nível, em vez de reduzir seu tamanho pela metade. Você precisará de aproximadamente o dobro de níveis para reduzir ao mesmo tamanho.

Enhanced Move

Cada nível de Enhanced Move na Terceira Edição adicionou sua pontuação de Deslocamento original, enquanto na Quarta Edição cada nível de Deslocamento Ampliado *dobra* o Deslocamento Básico. Assim, para reproduzir Deslocamentos muito altos da terceira edição, serão necessários menos níveis de Deslocamento Ampliado na Quarta. Para um ajuste fino, o Deslocamento Básico pode ser comprado em 5 pontos para cada 1 metro/segundo.

Enhanced Time Sense

Funciona da mesma maneira que Noção do Tempo Ampliada na Quarta Edição, exceto que a ampliação especial para psis não existe mais. Para simular isso, construa todas as suas habilidades psíquicas com ampliações de aumento de velocidade quando apropriado.

Experiência-G

A versão de 10 pontos corresponde à mesma da Terceira Edição, mas você pode querer considerar uma versão mais barata para refletir a experiência em um número limitado de gravidades diferentes.

Extra Encumbrance

Se você quiser se aproximar da quantidade que um personagem da Terceira Edição com Extra Encumbrance pode carregar, você precisará fazer algumas avaliações e fazer algumas contas! Primeiro, decida qual é a sua ST na Quarta Edição ST (veja *Força*, pág. 2). Em seguida, calcule os níveis de carga usando a Base de Carga. Se você quiser aumentar os níveis de carga, adicione ST de Levantamento, observando que cada nível de ST de Levantamento muda a BC de acordo com a fórmula (ST×ST)/10 kg.

Extra Legs

Os custos básicos são os mesmos das Pernas Adicionais da Quarta Edição, mas Incapaz de Chutar agora é uma limitação, em vez de uma dedução fixa de pontos. As penalidades ao Deslocamento por perder variados números de pernas foram alteradas.

Facilidade para Línguas

Funciona de maneira diferente com as novas regras de idioma. Veja *Facilidade para Idiomas* (pág. MB59) para mais detalhes.

Faerie Empathy

É essencialmente Carisma 3 [15] com a limitação de Acesso (Apenas fadas, -30%), para um total de 11 pontos.

Faith Healing

Além da mudança de nome, os detalhes de como isso funciona em termos de testes de sucesso e custos de fadiga mudaram. Veja *Cura* (pág. MB51) para mais detalhes.

Familiar

Os Familiares agora são Aliados. Veja *Aliados* (pág. MB35) para saber como calcular o novo custo em pontos.

Familiaridade com o Estilo

Essa vantagem será discutida em ***GURPS Artes Marciais***.

Favor

Ainda custa 20% do custo do Aliado, Contato ou Patrono que lhe deve o favor, mas os custos desses podem ter mudado. Veja *Aliados* (pág. MB35), *Contatos* (pág. MB48) e *Patrono* (pág. 11) para mais detalhes.

Flash

Esta vantagem da Terceira Edição é complexa, combinando dois efeitos diferentes (cegueira e penalidade à DX) com dois intervalos diferentes. Não pode ser reproduzido exatamente na Quarta Edição, mas algo semelhante pode ser construído com Atribulação (Base Visual, +150%; Desvantagem: Cegueira, +50%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emanação, -20%; Interligação, +10%; Tempo Reduzido, 3 segundos, -50%) [29] e Atribulação (Base Visual, +150%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emanação, -20%; Interligação, +10%; Penalidade em Atributo: -3 DX, +30%) [32], por um custo total de 61 pontos. Se você pegar apenas um dos componentes, ele não precisará da ampliação Interligação, reduzindo o custo em 1 ponto; por exemplo, Atribulação (Base Visual, +150%; Desvantagem: Cegueira, +50%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emanação, -20%; Tempo Reduzido, 3 segundos, -50%) [28]. Veja *Atribulação* (pág. MB43) para mais detalhes em como construir outros efeitos cegantes possíveis.

Flexibilidade Extra

Agora está incluída nos Braços Adicionais como a ampliação Extraflexível. O custo para seres sem membros adicionais é de 5 por membro.

Força do Braço Modificada

O custo mudou. Veja *ST Braçal* (pág. MB89) para detalhes.

Fuga

Essa habilidade esotérica não existe mais. Para algo semelhante, tente Duplicação com uma limitação de Acesso (Apenas para combate, -20%), ou consulte Fuga (***GURPS Mundos Infinitos***, pág. 173).

Fur

Os vários tipos de pelagem correspondem a outras vantagens como segue:

Very Thin Fur: Pelagem [1]. Sim, você tem que pagar um ponto por isso agora; previne queimaduras do sol!

Fur: Pelagem [1], Resistência a Dano 1 [5], Tolerância à Temperatura 1 [1]; total de 7 pontos.

Thick Fur: Pelagem [1], Resistência a Dano 1 [5], Tolerância à Temperatura 2 [2]; total de 8 pontos.

Spiny Fur: Espinhos Curtos [1], Resistência a Dano 1 [5]; total de 6 pontos.

Garras

As definições dos diferentes tipos de garras e seus efeitos mudaram, assim como os custos dos pontos. Veja *Garras* (pág. MB61) para mais detalhes.

Golpeadores

Golpeadores devem ser reconstruídos usando as novas regras em *Golpeadores* (pág. MB61) para calcular o custo em pontos. Para garras, consulte *Garras* (pág. MB61).

Heir

Isso não existe mais como uma vantagem em si. Veja *Herdeiro* em *Vantagens Potenciais* (pág. MB33).

Hermaphromorph

Mudar de sexo com a nova versão da vantagem Hermafromorfo é *muito* mais rápido. Simular o mais próximo possível a versão padrão da Terceira Edição exige as limitações de Efeito Incômodo (Irritabilidade durante o preparo, -5%) e Requer Preparo (8 horas, -60%), por um custo total de 2 pontos, o mesmo que na Terceira Edição.

Hide or Scales

Os vários tipos de pele correspondem a outras vantagens como segue:

Very Light Scales: Característica de 0 ponto.

Scales, Thick Hide, or Heavy Scales: Resistência a Dano 1 [5].

Carapace or Armor Plates: Resistência a Dano 2 [10].

Hipervôo

Dependendo do conceito do personagem, isso pode ser Dobra com um dos níveis da limitação Hipersalto, ou Voo (provavelmente com a ampliação do Voo Espacial) mais muitos níveis de Deslocamento Ampliado (Ar e/ou Espaço). Veja *Deslocamento Ampliado* (pág. MB52), *Dobra* (pág. MB54), e *Voo* (pág. MB98) para mais detalhes.

Hyperactive

Para o equivalente mais próximo, substitua por Velocidade Básica +2,00 [40] e Consumo Ampliado 2 [-20], para um total de 20 pontos.

Hyper-Reflexes

Para o equivalente mais próximo, substitua por Velocidade Básica +1,00 (Interligação com Reflexos de Combate, +10%, Custa 1 PF por segundo, -10%) [20] e Reflexos de Combate (Interligação com Velocidade Básica, +10%) [17], por um custo total de 37.

Hyper-Strength

Para simular isso, primeiro decida quanto ST adicional é necessário — consulte *Força* (pág. 2) para obter detalhes sobre as opções disponíveis. Então compre o ST extra com a limitação (custa 1 PF por segundo, -10%).

Image

Esta vantagem não pode ser facilmente modelada usando as regras do ***GURPS Módulo Básico***. Veja *Ilusão* no ***GURPS Poderes***, pág. 94.

Imortalidade

Compre os componentes separadamente como: Idade Imutável [15], Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], e Regeneração (Muito Rápida) [100], por um custo total de 145.

Injury Tolerance

Com o nome Tolerância a Ferimentos, os custos de Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Pescoço e Sem Órgãos Vitais permanecem os mesmos. O *No Cutting/Impaling Bonus* é melhor representado por Homogêneo, valendo 40 pontos.

Interface Jack

Não é mais uma vantagem.

Intuitive Mathematician

A vantagem Matemático Intuitivo da Quarta Edição não inclui mais a Habilidade Matemática, que pode ser adquirida separadamente. Veja a observação para *Talento para Matemática* (pág. 10).

Invulnerabilidade

Essa vantagem não existe mais. Compre uma Resistência a Dano muito alta e/ou Imunidades especializadas.

Karmic Ties

É melhor representada por uma vantagem potencial que pode abranger Aliados, Dependentes, Inimigos ou Patronos recém-descobertos. Veja *Vantagens Potenciais* (pág. MB33) para saber como fazer isso.

Laser

Este é um Ataque Inato que causa 1d-1 de dano por queimadura por um custo base de 5×0,7, arredondado para 4 pontos. A distância padrão agora é 100, com 1/2D igual a 10. Se desejado, pode ser reduzido para melhor corresponder à distância de 12 do Laser, adicionando Alcance Reduzido (1/10, -30%), reduzindo o custo para 3 pontos.

Light Hangover

Sem Ressaca custa apenas 1 ponto e Light Hangover não existe mais, então você também deve atualizar!

Lightning

É comprada como um Ataque Inato que causa 1d de dano por queimadura, com a ampliação Modificador de Dano (sobretensão, +20%). O custo base é 5 pontos, +20%, para um total de 6 pontos. A distância padrão agora é 100, com um 1/2D igual a 10. Se desejado, pode ser reduzido para melhor corresponder à distância de 6 do Lightning, adicionando Alcance Reduzido (1/10, -30%), reduzindo o custo para 5 pontos.

Lunar Influence
Pode ser simulada comprando três níveis adicionais de ST, DX e HT com a limitação Acesso (Apenas durante a lua cheia, -40%) e três níveis *negativos* com a limitação Acesso (somente durante a lua nova, -40%). O custo líquido é de 0 pontos.

Lycanthropic Dominance
É como a Dominação, mas o custo base foi alterado. Escravos dominados agora são tratados como Aliados relutantes, em vez de terem um custo fixo. Veja *Aliados* (pág. MB35) para mais informações.

Mão de Ferro
Por um lado, isso pode ser simulado com Garras Cegas [3] e Resistência a Dano 1 (Parcial: Uma mão, -80%; Pele Resistente, -40%) [1] para um total de 4 pontos. Para ambas as mãos, use Garras Cegas [3], Resistência a Dano 1 (Parcial: Mãos, -40%; Pele Resistente, -40%) [1] e Atrapalhado 1 [-5]; com o custo atualizado de -1 ponto, na prática, uma desvantagem!

Múltiplas Formas
Esta é essencialmente a versão Forma Alternativa de Metamorfose. Veja *Metamorfose* (pág. MB70) para mais detalhes.

Magia Intrínseca (Dons Mágicos)
Para construir um dom mágico, encontre uma vantagem que imite o efeito necessário e use-a com a limitação Sensível ao Mana (-10%). Os dons mágicos não são mais construídos por referência a uma mágica.

Mana Damper
A distância e a comutabilidade dessa capacidade funcionam de maneira diferente agora. Veja *Abafador de Mana* (pág. MB34) para detalhes.

Mana Enhancer
A distância e a comutabilidade dessa capacidade funcionam de maneira diferente agora. Veja *Ampliador de Mana* (pág. MB38) para obter detalhes.

Mechanical Telepathy
Esta é uma combinação de Elo Mental (Telecomunicação, -20%) [Variável], Leitura de Mente (Telecomunicação, -20%) [24], Possessão (Elo Mental Necessário, -40%) [60] e Rádio [10]. Veja cada vantagem individual para obter detalhes e o custo de pontos do Elo Mental.

Memória Eidética
Não fornece mais nenhum bônus para os níveis de habilidade ou pontos gastos em perícias. Também não concede mais bônus aos níveis de habilidade de mágicas. Se você deseja simular esses aspectos da vantagem da Terceira Edição, compre vários Talentos e/ou níveis adicionais de Aptidão Mágica também.

Membrana Nictitante
Cada nível agora concede apenas um bônus de +1 para testes de HT em vez de +3. A Defesa Passiva se foi, mas o bônus de RD permanece o mesmo.

Mestre de Armas
Essa vantagem mudou consideravelmente. Veja *Mestre de Armas* (pág. MB70) para detalhes.

Mimicry
Além do custo de pontos reduzido, o Arremedo agora permite que o personagem reproduza sons com menos tempo de estudo.

Mindshare
Um Mindshare deve ser construído a partir de várias combinações de Elo Mental, Leitura da Mente, Telecomunicação, e talvez Possessão. Examine essas vantagens para determinar um conjunto apropriado de modificadores para cada uma.

Morph
A Morfose agora é um tipo de Metamorfose e tem restrições sobre quais modelos raciais podem ser assumidos, o que determina o custo em pontos. Veja *Metamorfose* (pág. MB70) para mais detalhes.

Natural Spellcasting
Este é o Talento Instintivo (Apenas Emergências, -30%; Compenetrado: Mágico, -20%; Retenção, +25%) [15].

Neural Cyberdeck Interface
Não é mais uma vantagem.

Non-Reciprocal Damage
Trate como uma ampliação para Metamorfose, no valor de +50%.

Olhos Polarizados
Agora é uma forma de Sentido Protegido (Visão Protegida) e funciona de maneira um pouco diferente.

Oxygen Storage
Agora é a limitação Reserva de Oxigênio do Não Respira e pode ser comprada em níveis diferentes. Por quanto tempo você consegue prender a respiração com essa vantagem mudou de uma hora fixa para um cálculo baseado em HT.

Panimmunity
A versão de 10 pontos é chamada de Imunidade a Doenças.

Patrono
O custo de um Patrono pode ter mudado. Agora há um custo base adicional de 20 pontos, apropriado para organizações muito poderosas, e poderes ou equipamentos especiais são ampliações em vez de custos fixos de pontos adicionais. Veja *Patronos* (pág. MB75) para mais detalhes.

Penetrating Call
Se você deseja apenas simular uma voz alta, adquira Voz Penetrante [1]. Se você deseja manter o efeito da Verificação de Pânico, crie uma Atribulação personalizada com a ampliação Base Sensorial e possivelmente Imprecação.

Pheromone Control
Pode ser simulada com um nível adicional de Aparência (Acesso, própria espécie, -10%; Base Olfativa, -20%; Efeito de Área, 4 metros, +100%; Emanação, -20%) [6] e Atribulação (Acesso, própria espécie, -10%; Base Olfativa, -20%; Desvantagem, Luxúria, +10%; Efeito de Área, 4 metros, +100%; Emanação, -20%) [16], para um total de 22 pontos.

Pious
Foi renomeada e funciona de maneira um pouco diferente. Veja *Camaleão Social* (pág. MB46) para mais detalhes.

Plant Empathy
Corresponde mais de perto ao novo Talento Dedos Verdes. Para corresponder da melhor forma possível aos bônus concedidos pela *Plant Empathy* da Terceira Edição, são necessários dois níveis de Dedos Verdes, totalizando 10 pontos. Você pode considerar pegar um nível mais alto para obter melhores bônus ao NH das perícias, entretanto. A vantagem Empatia com Plantas da Quarta Edição é completamente diferente, envolvendo a capacidade de perceber o bem-estar das plantas. Você pode considerar comprá-lo *junto com* Dedos Verdes se refletir o conceito do personagem.

Pontos Extras de Atordoamento
O dano por atordoamento não é mais uma regra opcional, então essa vantagem tornou-se inútil. Considere alguns níveis de Difícil de Subjugar.

Prontidão
A nova característica Percepção abrange testes de sentido e Prontidão. Ela pode ser comprada diretamente. Simplesmente compre tantos níveis adicionais de Percepção quanto havia de Prontidão.

Quicar
Esta vantagem não pode ser facilmente modelada usando as regras do ***GURPS Módulo Básico***. Ela é uma ampliação abordada em ***GURPS Poderes***, pág 80.

Radio Speech
Observe que a distância para a vantagem Rádio é uma base de 15 km, que pode ser alterada com os modificadores de Alcance Ampliado ou Alcance Reduzido, se desejado.

Radiodifusão
Observe que o alcance é uma base de 15 km, que pode ser alterada com os modificadores de Alcance Ampliado ou Alcance Reduzido para corresponder ao nível de alcance de Radiodifusão, se desejado. Rádio já *inclui* a capacidade de ouvir rádio por padrão, portanto, não há mais o pré-requisito Rádio-Audição.

Reciprocal Rest
Trate como uma ampliação de Metamorfose custando +30%.

Regnancy
É apenas Dominação, mas o custo base foi alterado. Escravos dominados agora são tratados como Aliados relutantes, em vez de terem um custo fixo. Veja *Aliados* (pág. MB35) para mais informações.

Resistência Psíquica
Agora é uma forma de Resistente, disponível em três níveis: Resistente a Psiquismo (+3) [10], Resistente a Psiquismo (+8) [15] e Imunidade a Psiquismo [30].

Resistência a Dano
Agora ela tem muitas opções; o custo precisará ser recalculado se incluir ampliações ou limitações.

Resistência ao Vácuo
Não é o mesmo que a vantagem da Quarta Edição com o mesmo nome, que cobre apenas parte das habilidades concedidas pela Resistência ao Vácuo da Terceira Edição. O pacote completo seria Não Respira [20], Resistência à Pressão 3 [15] e Resistência Vácuo [5], por um custo total de 40 pontos.

Ressurreição
A nova vantagem Impossível de Matar imita a maioria dos efeitos da Ressurreição. Veja *Impossível de Matar* (pág. MB64) para outras opções possíveis.

Retrogressão
Deve ser comprada como Possessão com uma ampliação ou limitação com um valor decidido pelo MJ.

Second Sight
Os detalhes de como funciona como um poder de Detectar são ligeiramente diferentes.

Secret Communication
É provavelmente uma forma de Telecomunicação com a limitação Racial; consulte *Telecomunicação* (pág. MB93) para opções. Se a forma de comunicação for realmente um segredo em relação a outras raças, os membros da raça também podem se qualificar para um Segredo.

Security Clearance
Os custos de pontos mudaram. Veja *Permissão de Segurança* (pág. MB82) para obter detalhes.

Sense of Perception
Um resultado bem próximo pode ser construído conforme desejado com uma combinação de vantagens selecionadas de Clarisenciência, Sentido de Monitoramento, Ver o Invisível, Visão Microscópica, Visão Penetrante, e Visão Telescópica.

Sensie Talent
Como dava um bônus a uma única perícia, simplesmente compre a perícia até o nível apropriado.

Sentido Magnético
A distância dessa habilidade agora é determinada usando a *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância*.

Sentido Radar
O Sentido Radar padrão corresponde ao tipo Radar de Imagem do Sentido de Monitoramento. A opção Low-Res Radar corresponde ao tipo Radar. Se o Sentido Radar for incomum, pode corresponder ao Para-Radar. Veja *Sentido de Monitoramento* (pág. MB87) para mais detalhes sobre opções e custos.

Ser Composto Apenas de Pensamento
Essa é essencialmente a metacaracterística Espírito [261], embora seja adequado alterar a Insubstancialidade de Normalmente Ativa (-40%) para Sempre Ativa (-50%) e remover Normalmente Ativa (+ 5%) da Invisibilidade. Essas modificações alteram o custo total para 251 pontos.

Shapeshifter
As criaturas licantropos correspondem à versão Forma Alternativa de Metamorfose. Veja *Licantropos* sob a *Forma Alternativa* (pág. MB71) para conselhos sobre como construir tais metamorfos.

Shock
É comprada como um Ataque Inato que causa 1d de dano por queimadura localizado, com as ampliações Modificador de Dano (sobretensão, + 20%) e Assinatura Inexistente (+ 20%), e as limitações Agente de Contato (-20%) e Ataque Corpo a Corpo (alcance C, não pode aparar, -35%). O custo base é 5 pontos, -15%, para um total de 5 pontos.

Smoke
É essencialmente 10 níveis de Obscurecer (Visão), embora o resultado funcione de maneira um pouco diferente. Veja *Obscurecer* (pág. MB74) para obter detalhes e outras opções. Se desejado, a cegueira temporária pode ser construída como uma Atribulação interligada.

Sonar Vision
A distância padrão no ar e na água foram alteradas. Novos modificadores podem ser usados para personalizar a vantagem Sonar, se desejado.

Sonic Blast
É um Ataque Inato que causa 1d de dano por contusão por um custo base de 5 pontos. A distância padrão agora é 100, com 1/2D igual a 10. Se desejado, pode ser reduzido para melhor corresponder à distância de 6 do *Sonic Blast*, adicionando Alcance Reduzido (1/10, -30%), reduzindo o custo a 4 pontos.

Sono Reduzido
Dependendo do conceito do personagem, use Pouco Sono ou Não Dorme.

Spirit Empathy
É essencialmente Carisma 3 [15] com a limitação Acesso (Apenas em espíritos, -30%), para um total de 11 pontos. A nova vantagem Empatia com Espíritos da Quarta Edição é uma habilidade diferente.

Surfsomático
Pode ser simulada com uma limitação especial no Voo (Surfsomático, -25%).

Surge
Algo assim pode ser simulado com Atribulação (Acesso, Apenas em Eletricidade, -20%; Alcance Ampliado, 1/2D, ×10, +15%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Inconsciência, +200%) [35]. Ele é construído da mesma forma que o Dampen — a diferença é apenas estética, mas pode ser interpretada como um efeito especial.

Talento para Matemática
Este agora é um Talento nivelado, custando 10/nível, chamado Habilidade Matemática. Três níveis combinam melhor com a versão da Terceira Edição, mas você pode considerar outros valores.

Tolerância à Aceleração
Agora é tratada como um tipo de Resistente. A aceleração é um risco raro, com um custo base de 5 pontos. Tolerância à Aceleração concedia um bônus de +5 para testes de HT; o grau de Resistência mais próximo é +3, para um multiplicador de 1/3, dando um custo de 1 ponto. Opcionalmente, escolha +8 em testes de HT para um multiplicador de 1/2, dando um custo final de 2 pontos ou total imunidade à aceleração por 5 pontos.

Transference
Para simular isso, use Interposição (Carne) [5] e Possessão (Parasita, -60%) [40] por um custo total de 45 pontos.

Transformação
Agora é uma aplicação da versão Forma Alternativa de Metamorfose. Veja *Metamorfose* (pág. MB70) para mais detalhes e cálculo de custo de pontos.

Tree-Kin
Agora é dividida em partes constituintes: um nível adicional de Aptidão Mágica (Apenas Escola de Plantas, -40%) [6], Dedos Verdes 4 [20], Senso do Dever (Plantas) [-15], Voto (Não comer nenhum material vegetal danificado) [-5], por um custo total de 6 pontos.

Treinado por um Mestre
Além de ser mais barata, confere algumas novas habilidades. Veja *Treinado por um Mestre* (pág. MB96) para mais detalhes.

Undying
É simulada aproximadamente por uma combinação de Impossível de Matar 1 [50] e Regeneração (1 HT/segundo) [100] para um total de 150 pontos.

Vacuum Adaptation
É equivalente a Resistência a Dano 1 [5], Imunidade à Descompressão [5], Membrana Nictitante 1 [1], Tolerância à Temperatura 10 [10] e Resistência ao Vácuo [5], por um custo total de 26 pontos.

Vampiric Dominance
É apenas Dominação, mas o custo base foi alterado. Escravos dominados agora são tratados como Aliados relutantes, em vez de terem um custo fixo. Veja *Aliados* (pág. MB35) para mais informações.

Vampiric Immortality
Compre os componentes separadamente: Idade Imutável [15], Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], e Não Respira [20], por um custo total de 65 pontos.

Vampiric Invulnerability
Isso é essencialmente o mesmo que Durabilidade Sobrenatural, mas funciona de maneira um pouco diferente. Veja *Durabilidade Sobrenatural* (pág. MB56) para obter detalhes.

Vampiric Ressurrection
Como a Ressurreição, está incluída na nova vantagem Impossível de Matar. A Vampiric Ressurrection corresponde a pelo menos Impossível de Matar 2, possivelmente Impossível de Matar 3. As limitações Impedimento e Gati-

lho podem ser especialmente adequadas. Veja *Impossível de Matar* (pág. MB64) para obter detalhes.

Venom

Todos os vários tipos de Venom devem ser construídos como Ataques Inatos que infligem danos por toxina. Consulte as observações sobre *Modificadores Especiais* em *Ataque Inato* (pág. MB43) para obter conselhos sobre como construir diferentes ataques Venom.

Visão de 360 graus

Agora se chama *Visão 360 graus*. A limitação *Eyestalks* (-20%) foi renomeada como *Alvo Fácil* (-20%), mas o custo permanece o mesmo. Esta vantagem agora concede um bônus de +5 nas tentativas de detectar Perseguição.

Visão Espectográfica

Agora é Visão Hiperespectral (Banda Alta Estendida, +30%; Banda Baixa Estendida, +30%) [40]. Você pode querer considerar a remoção de uma ou ambos as ampliações para reduzir o custo em pontos, se o conceito de personagem não os exigir.

Visão Microscópica

Cada nível agora concede uma ampliação de 10×, não 2×. Você precisará de menos níveis para obter a mesma ampliação.

Visão Noturna (Cióptica)

Agora elimina até -1 de penalidade pela escuridão por nível. Para reproduzir a vantagem da Terceira Edição, compre 9 níveis.

Visão Periférica

Agora concede um bônus de +3 para detectar tentativas de Perseguição. Se sua visão periférica for causada por olhos que se destacam, aplique a nova limitação de -20% Alvo Fácil para recuperar alguns pontos.

Visão Telescópica

Cada nível agora elimina -1 nas penalidades de distância, em vez de aumentar o zoom por um fator de dois. Isso significa que você precisa de aproximadamente o dobro de níveis para um efeito semelhante, embora você possa adicionar a nova limitação Sem Foco para reduzir o custo final em -60%.

Velocidade Ampliada

Um nível de Velocidade Ampliada equivale a *quatro* níveis de Velocidade Básica.

Warm

Esse é o Controle Térmico com a limitação (Calor, -50%). A quantidade e a taxa de aquecimento variam com os níveis de vantagem; consulte *Controle Térmico* (pág. MB50) para calcular o custo de pontos para um número apropriado de níveis. O Controle Térmico é, por padrão, comutável, equivalente à ampliação (At will, + 10%) em Warm. Se a capacidade não for comutável, use a limitação (Sempre Ativo, -20%) no Controle Térmico.

Webbing

Agora é comprada como Retenção (Barreira, permeável, +30%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Engolfar, + 60%; Grudento, +20%). O custo total será de 2 pontos por ponto de ST das teias, multiplicado por 260%. A ampliação Persistente concedida pelo Grudento significa que as teias permanecem grudentas por 10 segundos e então perdem sua aderência, não que elas desapareçam após 10 segundos. O Prazo Estendido só é necessária para aumentar por quanto tempo a teia permanece grudenta, não por quanto tempo ela existirá. Existem muitas outras combinações possíveis de opções, se você deseja personalizar o funcionamento da Retenção. Veja *Retenção* (pág. MB85) para obter detalhes.

World Sight

Esta habilidade é coberta por Médium e Empatia com Espíritos. Selecione uma ou ambas as habilidades, dependendo do conceito do personagem.

Desvantagens

Muitas desvantagens da Terceira Edição são equivalentes a uma desvantagem do mesmo nome na Quarta Edição. Muitas não. Para uma referência rápida sobre quaisquer alterações nos nomes de desvantagem e custos de pontos, consulte a tabela. Se houver uma anotação ou asterisco (*), consulte a observação para essa desvantagem para obter uma explicação.

Desvantagens mentais que poderiam ser superadas com um teste de Vontade na Terceira Edição agora usam regras diferentes para resistir a seus efeitos. Consulte *Desvantagens Mentais e Autocontrole* (pág. MB120) para mais detalhes. O valor de autocontrole padrão é 12, resultando no custo listado da vantagem. Essas desvantagens estão listadas abaixo com (12) após o nome da desvantagem na Quarta Edição. Se desejar, eles podem ser obtidos com diferentes números de autocontrole, resultando em custos de pontos modificados.

Desvantagens da Terceira Edição que não foram traduzidas para o português, aparecem em *itálico*.

Tabela de Conversão de Desvantagens

Desvantagem na 3ª Edição	*Custo*	*Desvantagem na 4ª Edição*	*Custo*
Albinismo	-10	veja observação	
Alcohol Intolerance	-1	Intolerância ao Álcool	-1
Alcoolismo	-15/-20	Alcoolismo	-15/-20
Allergic Susceptibility	Variável	Repugnância	Variável
Amnésia	-10/-25	Amnésia	-10/-25
Anaerobic	-30	Fraqueza (Oxigênio; 1d/min)*	-60
Analfabetismo	0/-5/-10	veja observação	
Aparência (Desagradável)	-5	Aparência (Sem Atrativos)	-4
Aparência (Feio)	-10	Aparência (Feio)	-8
Aparência (Hediondo)	-20	Aparência (Hediondo)	-16
Appearance (Horrific)	-30	Aparência (Horrendo)	-24
Appearance (Monstrous)	-25	Aparência (Monstruoso)	-20
Attentive	-1	Atento	-1
Avareza	-10	Avareza (12)	-10
Azar	-10	Azar	-10
Aziago	-20/nível	veja observação	
Bad Back	-15/-25	Problemas na Coluna	-15/-25
Bad Grip	-5/nível	Mão Fraca	-5/nível
Bad Smell	-10	Mau Cheiro	-10
Bestial	-10/-15	Bestial	-10/-15
Bloodthirst	-15	Apetite Incontrolável (Sangue) (12)	-15
Boemia Compulsiva	-5	Compulsão (Boemia Compulsiva) (12)	-5
Bowlegged	-1	Pernas Tortas	-1
Braços Curtos	-10	Braços Curtos*	-10
Broad-Minded	-1	Mente Aberta	-1
Busca Pela Fama	-15	veja observação	
Callous	-6	Insensível*	-5
Cannot Climb	0/-1	Incompetente (Escalada)	0/-1
Cannot Harm Innocents	-10	Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes)	-10
Cannot Learn	-30	Incapaz de Aprender	-30
Cannot Swim	0/-1	Incompetente (Natação)	0/-1
Careful	-1	Cuidadoso	-1
Cegueira	-50	Cegueira*	-50
Centauroid	0	veja observação	
Charitable	-15	Indulgente (12)	-15
Chauvinistic	-1	Chauvinista (Peculiaridade)	-1
Chummy	-5	Amigável	-5
Ciberrejeição	-10/-25	veja observação	
Circunspecção	-10	Circunspecção	-10
Cleptomania	-15	Cleptomania (12)	-15
Clueless	-10	Ingênuo	-10
Cobiça	-15	Cobiça (12)	-15
Código de Honra	Variável	Código de Honra	Variável
Cold-Blooded	-5/-10	Sangue Frio	5/-10
Compulsão	Variável	Compulsão (12)	Variável
Compulsive Gambling	Variável	Compulsão (Jogatina Compulsiva) (12)	-5
Compulsive Vowing	-5	Compulsão (Jurar Compulsivamente) (12)	-5
Confused	-10	Confuso (12)	-10

Desvantagem na 3ª Edição	*Custo*	*Desvantagem na 4ª Edição*	*Custo*
Congenial	-1	Simpático	-1
Corpo Aquoso (Não Alterna)	-20	Corpo de Água*	175
Corpo Etéreo (Não Alterna)	-30	Corpo de Ar*	36
Covardia	-10	Covardia (12)*	-10
Credulidade	-10	Credulidade (12)	-10
Curiosidade	Variável	Curiosidade (12)*	-5
Daltonismo	-10	Daltonismo	-10
Deficiente Físico	-15/-25/-35	Deficiência Física*	-10/-20/-30
Delicate Metabolism	-20/-40	veja observação	
Dependência	Variável	Dependência*	Variável
Dependente	Variável	Dependentes*	Variável
Desdobramento de Personalidade	-10/-15	Desdobramento de Personalidade (12)*	-15
Destiny	Variável	Destino	Variável
Deveres	Variável	Dever	Variável
Disciplines of Faith	Variável	Doutrinas Religiosas	Variável
Dislexia	-5/-15	Dislexia*	-10
Disopia	-10/-25	Disopia	-10/-25
Disosmia/Ageusia	-5	Disosmia	-5
Disowned	-5/-10	Estigma Social (Renegado)	-5/-10
Distração	-15	Distração	-15
Distractible	-1	Distraído	-1
Disturbing Voice	-10	Voz Irritante	-10
Divine Curse	Variável	Maldição Divina	Variável
Doença Contagiosa	-5	Doença Contagiosa	-5
Doente Terminal	-50/-75/-100	Doente Terminal	-50/-75/-100
Draining, The	-10	Drenagem*	-10
Dread	Variável	Aversão	Variável
Dreamer	-1	Sonhador	-1
Dull	-1	Embotado	-1
Duro de Ouvido	-10	Duro de Ouvido	-10
Dying Race	-10	veja observação	
Easy to Read	-10	Fácil de Decifrar	-10
Edgy	-5	Temor 1	-2
Encolhimento	Variável	veja observação	
Enjôo Temporal	Variável	Enjoo Temporal*	-10
Entidade Astral	-25	Entidade Astral*	171
Envelhecimento Acelerado	-10/nível	Expectativa de Vida Reduzida*	-10/nível
Epilepsia	-30	Epilepsia	-30
Estigma Social	Variável	Estigma Social	Variável
Eunuco	-5	Castrado	-1
Evil Twin	Variável	Inimigos*	Variável
Excesso de Confiança	-10	Excesso de Confiança (12)	-5
Excesso de Peso	-5	Acima do Peso*	-1
Excommunicated	-5/-10	Estigma Social (Excomungado)	-5/-10
Extra Sleep	-3/nível	Sono Complementar	2/nível
Extravagance	-10	veja observação	
Extreme Fanaticism	-15	Fanatismo (Extremista)	-15
Fanatismo	-15	Fanatismo	-15
Fanfarronice	-10	Briguento (12)	-10
Fantasia	Variável	Fantasias	Variável
Flashbacks	Variável	Flashbacks	Variável
Fobias	Variável	Fobias (12)*	Variável
Fragile	-20	Vulnerabilidade (Dano por contusão, ×2)*	-30
Fragilidade à Aceleração	-5	Fragilidade em Aceleração	-1
Fraqueza	Variável	Fraqueza	Variável
Free Sick	-10	veja observação	
Frightens Animals	-5/-10	Assustar Animais*	-10
Fúria	-15	Fúria (12)	-10
Gagueira	-10	Gagueira	-10
Gastar Compulsivamente	Variável	Compulsão (Gastar Compulsivamente) (12)	-5
Generosidade Compulsiva	-5	Compulsão (Generosidade Compulsiva) (12)	-5
Gigantismo	-10	Gigantismo*	0
Gregarious	-10	Gregário	-10
Guilt Complex	-5	Complexo de Culpa	-5
Gula	-5	Gula (12)	-5
Hábitos Detestáveis	-5/-10/-15	Hábitos Detestáveis	-5/-10/-15
Hemofilia	-30	Hemofilia	-30
Hidebound	-5	Sem Imaginação	-5
Hiperalgia	-10	Hiperalgia	-10
Hive Mentality	-20	veja observação	

Desvantagem na 3ª Edição	*Custo*	*Desvantagem na 4ª Edição*	*Custo*
Honestidade	-10	Honestidade (12)	-10
Horizontal	-10	Horizontal*	-10
Horrible Hangovers	-1	Ressacas Terríveis	-1
Humble	-1	Despretensioso	-1
Hunchback	-10	Corcunda*	-10
Idade	-3/ano	veja observação	
Identidade Secreta	Variável	Identidade Secreta	Variável
Ignorance	-5/perícia	Estigma Social*	5/perícia
Imaginative	-1	Criativo	-1
Impulsividade	-10	Impulsividade (12)	-10
Incompetência	-1	Incompetente	-1
Inconvenient Size	Variável	veja observação	
Incorporeidade	-100	veja observação	
Increased Life Support	Variável	Suporte de Vida Ampliado*	Variável
Incurious	-5	Indiferente (12)	-5
Indecisive	-10	Indeciso (12)	-10
Infectious Attack	-5	Ataque Infeccioso	-5
Inimigo	Variável	Inimigos*	Variável
Innumerate	Variável	Dificuldade com Números*	-5
Insomniac	-10/-15	Insone	-10/-15
Intolerance (Religious)	-5/-10	Intolerância	-5/-10
Intolerância	-5/-10	Intolerância	-5/-10
Intolerância-G	-10/-20	Intolerância-G	10/-20
Inveja	-10	Inveja	-10
Invertebrate	-20	Invertebrado	-20
Involuntary Dampen	-15	veja observação	
Juventude	-2/nível	veja observação	
Karmic Ties	Variável	veja observação	
Killjoy	-15	Incapaz de Sentir Prazer*	-15
Klutz	-5/-15	Desastrado	-5/-15
Lifebane	-10	Destruidor da Vida*	-10
Light Sleeper	-5	Sono Leve	-5
Loner	-5	Solitário (12)	-5
Lover's Distraction	-15	veja observação	
Low Empathy	-15	Pouca Empatia	-20
Low Self-Image	-10	Baixa Autoestima	-10
Lunacy	-10	Lunático	-10
Luxúria	-15	Luxúria (12)	-15
Magnetismo Sobrenatural	-15	Magnetismo Sobrenatural	-15
Magreza	-5	Magro	-5
Maldição	-75	Maldição	-75
Maneta (Um Braço)	-20	Maneta (Um Braço)	-20
Maneta (Uma Mão)	-15	Maneta (Uma Mão)	-15
Maníaco-Depressivo	-20	Maníaco-depressivo	-20
Marca Registrada	-5/-10/-15	Marca Registrada	-5/-10/-15
Mau Humor	-10	Irritabilidade (12)	-10
Megalomania	-10	Megalomania*	-10
Mentir Compulsivamente	-15	Compulsão (Mentir Compulsivamente) (12)	-15
Migraine	Variável	Dor Crônica*	Variável
Missing Digit	-2/-5	Sem um Dedo	-2/-5
Mistaken Identity	-5	Identidade Trocada	-5
Motion Sickness	-10	Enjoo	-10
Mudança Descontrolada	-10	Metamorfose*	Variável
Mudez	-25	Mudez	-25
Mundane Background	-10	Antecedentes Mundanos	-10
Murder Addiction	-60	Apetite Incontrolável (12)*	-15
Nanismo	-15	Nanismo*	-15
Nervous Stomach	-1	Estômago Sensível	-1
Night Blindness	-10	Cegueira Noturna	-10
Nightmares	-5	Pesadelos (12)	-5
No Body Heat	-5	Sem Calor Corporal	-5
No Depth Perception	-10	Sem Noção de Profundidade	-15
No Fine Manipulators	-30	Manuseadores Precários	-30
No Limite/Temeridade	-15	No Limite (12)	-15
No Manipulators	-50	Sem Manuseadores	-50
No Reflection	-10	Sem Reflexo	-10
No Shadow	-10	Sem Sombra	-10
Nocturnal	-10	Noturno	-20
Non-Iconographic	-10	Não-iconográfico	-10
Nosy	-1	Enxerido	-1
Obdurate	-10	Indiferente*	-5
Obesidade	-10/-20	Gordo*	-3/-5

Desvantagem na 3ª Edição	Custo	Desvantagem na 4ª Edição	Custo
Oblivious	-3	Oblívio	-5
Obnoxious Drunk	-1	Mudança de Personalidade	-1
Obsessão	Variável	Obsessão*	-5/-10
One Fine Manipulator	-15	Maneta (Uma Mão)	-15
Pacifismo	Variável	Pacifismo	Variável
Padrão de Tempo Alterado	-100	Padrão de Tempo Reduzido	-100
Pallor	-5/-10	Palidez	-5/-10
Paralisia Frente ao Combate	-15	Paralisia Frente ao Combate*	-15
Paranóia	-10	Paranoia	-10
Parasite	-15/-30	veja observação	
Personality Change	-1	Mudança de Personalidade	-1
Piromania	-5	Piromania (12)	-5
Planetbound	Variável	Dependência*	Variável
Pobreza	Variável	Pobreza	Variável
Poor Grip	-5	Mão Fraca 1	-5
Post-Combat Shakes	-5	Convulsões Pós-combate (12)	-5
Prefrontal Lobotomy	-15	veja observação	
Preguiça	-10	Preguiça	-10
Presentient	-20	veja observação	
Primitivismo	-5/NT	NT Baixo	-5/NT
Proud	-1	Orgulhoso	-1
Quadriplegic	-50	Tetraplégico*	-80
Reclusive	-10	Intolerância*	-10
Reduced Hit Points	-5/PV	Pontos de Vida	-2/PV
Reduced Manual Dexterity	-3/nível	Atrapalhado*	-5/10
Reduced Move	-5/nível	Deslocamento Básico	-5/nível
Reprogrammable Duty	-25	Reprogramável	-10
Reputação	Variável	Reputação	Variável
Responsive	-1	Compreensivo	-1
Sadismo	-15	Sadismo (12)	-15
Sanguinolência	-10	Sanguinolência (12)	-10
Scalped	-5	Ferido*	-5
Segredo	Variável	Segredo	Variável
Self-Centered	-10	Egoísmo (6)*	-10
Self-Destruct	-20	Autodestruição	-20
Selfish	-5	Egoísmo (12)	-5
Selfless	-10	Altruísmo (12)*	-5
Semi-Literacy	0/-5	veja observação para Analfabetismo	
Semi-Upright	-5	Semiereto*	-5
Senso do Dever	Variável	Senso do Dever*	Variável
Sessile	-50	Sem Pernas (Séssil)	-50
Shadow Form	-20	Forma de Sombras	-20
Short Attention Span	-10	Desatento (12)	-10
Short Lifespan	-10/nível	Expectativa de Vida Reduzida	-10/nível*
Slave Mentality	-40	Mentalidade de Escravo	-40
Sleepy	-10/-20/-25/-35	Sonolento	-8/-16/-20/-26

Desvantagem na 3ª Edição	Custo	Desvantagem na 4ª Edição	Custo
Sleepy Drinker	-1	Mudança de Personalidade	-1
Slow Eater	-10	Refeição Demorada	-10
Slow Healing	-5/nível	Recuperação Lenta*	-5/nível
Slow Metabolism	-10/nível	veja observação	
Solipsist	-10	veja observação	
Sonâmbulo	-5	Sonambulismo (12)	-5
Space Sickness	-10	Enjoo Espacial	-10
Staid	-1	Acomodado	-1
Status	-5/nível	Status	-5/nível
Sterile	-3	Estéril	0
Stress Atavism	Variável	Atavismo por Estresse (12)*	Variável
Subjugation	-20	Estigma Social (Subjugado)	-20
Supersensitivo	-2/nível	Supersensitivo*	-15
Surdez	-20	Surdez	-20
Susceptibility to Poison	-5	Suscetível a Venenos Ingeridos 5*	-5
Suscetibilidade à Magia	-3/nível	Susceptibilidade à Magia	-3/nível
Teimosia	-5	Teimosia	-5
Timidez	-5/-10/-15	Timidez	-5/-10/-20
Tourette's Syndrome	-15/-30	Distúrbio Neurológico*	Variável
Trickster	-15	Trapaceiro (12)	-15
Uncongenial	-1	Antipático	-1
Undiscriminating	-1		-1
Uneducated	-5	Estigma Social (Inculto)	-5
Unfit	-5	Fora de Forma	-5
Unhealing	-20/-30	Sem Recuperação	-20/-30
Único	-5	Único	-5
Unliving	-50	Fragilidade (Não-Natural)	-50
Unnatural Feature	-5	Feições Estranhas*	-1/nível
Untrained Shape-Changing	-15	Metamorfose*	Variável
Unusual Biochemistry	-5	Bioquímica Incomum	-5
Vampiric Dependency	-50	veja observação	
Veracidade	-5	Veracidade (12)	-5
Very Unfit	-15	Muito Fora de Forma	-15
Viciado em Telepatia	-10/-20	Vício	-5/-15
Vício	Variável	Vício*	Variável
Voices	-5/-10/-15	Vozes Fantasmagóricas	-5/-10/-15
Vontade Fraca	-8/nível	Vontade	-5/nível
Voto	-5/-10/-15	Voto	-5/-10/-15
VR Addiction	-25	Vício (Realidade Virtual)	-25
Vulnerabilidade	Variável	Vulnerabilidade*	Variável
Weak Immune System	-30	Suscetível a Doenças*	-4/nível
Workaholic	-5	Viciado em Trabalho	-5
Wyrd	Variável	Destino	Variável
Xenophilia	-5/-15	Xenofilia (12)*	-10
Yin-Yang Imbalance	-5/-10	veja observação	
Zarolho	-15	Zarolho*	-15

Observações sobre as Desvantagens

As desvantagens com observações adicionais de conversão estão listadas aqui sob seus nomes da *Terceira Edição*. Se uma desvantagem da Terceira Edição não estiver listada aqui, ela terá o mesmo nome e funcionará de maneira semelhante na Quarta Edição (mas pode ter um custo em pontos diferente; consulte a tabela).

Albinismo

O albinismo é usado como exemplo em *Modificando Desvantagens Existentes* (pág. MB165). O exemplo é dado como uma combinação de Características Distintas (Albino) [-1] e Fraqueza (Luz Solar, 1d por 30 minutos; Variável, -40%) [-9], para um total de -10 pontos. No entanto, isso não inclui a deficiência visual à luz do sol, que era parte da desvantagem da Terceira Edição. Se você deseja simular esse efeito também, adicione Disopia (Miopia; Apenas sob luz solar direta, -30%) [-17], mas observe que isso não reproduz exatamente as penalidades à Visão e aos Ataques à Distância. Se você for de um NT que fornece acesso imediato a óculos de sol, a Disopia levará um mitigador especial de -60%, reduzindo seu valor de -17 para -5.

Anaerobic

Simular o Anaerobic como uma Fraqueza resulta em 1d de dano por *minuto* de exposição ao oxigênio, não por segundo.

Analfabetismo, Semianalfabetismo

Não são mais tratadas como desvantagens. Veja *Alfabetização* (pág. MB24) para mais detalhes.

Aziago

Essa desvantagem não existe mais.

Braços Curtos

Custa -5 pontos por Braço Curto, assumindo dois braços. O custo é explicado na vantagem *Braços Extras* (pág. 8).

Busca Pela Fama

Agora é uma combinação de Compulsão (Buscar fama, 6) [-10], Excesso de Confiança [-10], Reputação +1 (Herói, para os fãs) [5] e Reputação -1 (Exibicionismo, para companheiros) [-5] O custo total é de -20 pontos.

Callous

Os efeitos mudaram consideravelmente. Veja *Insensível* (pág. MB147) para mais detalhes.

Cegueira

Não permite mais a compra de Audição Aguçada ou Paladar/Olfato Apurado pela metade do preço e não concede mais um bônus de reação de +1 em países civilizados.

Centauroide

Não há necessidade de registrar isso como uma característica de 0 ponto. Simplesmente compre Pernas Adicionais conforme necessário.

Ciberrejeição

Não é mais uma desvantagem. Em uma campanha em que a incapacidade de aceitar implantes é importante, o MJ pode usar Fraqueza ou uma Repugnância não-sobrenatural para caracterizá-la.

Corpo Aquoso

O Corpo de Água agora é uma metacaracterística elementar. A forma não alternável agora é uma vantagem!

Corpo Etéreo

Corpo de Ar agora uma metacaracterística elementar. A forma não alternável agora é uma vantagem!

Covardia

A Covardia agora também infringe uma penalidade nas Verificações de Pânico. Para o número de autocontrole padrão de 12, a penalidade é de -2. Veja *Covardia* (pág. MB129) para mais detalhes.

Curiosidade

Diferentes níveis de Curiosidade podem ser simulados tomando diferentes números de autocontrole.

Deficiente Físico

Os custos em pontos para cada nível foram reduzidos. Em vez de Perneta (agora Pernas Faltando) restringir o Deslocamento a 2, e Sem Pernas (Nenhuma Perna) ou Paraplégico restringir o Deslocamento a 0, personagens com esses níveis de Deficiência Física devem agora comprar seu Deslocamento Básico até esses níveis. Além disso, alguém com próteses que eliminam os efeitos da Deficiência Física deve incluí-las como uma limitação Mitigador no custo de pontos. Veja *Deficiência Física* (pág. MB130) para mais detalhes.

Delicate Metabolism

A versão de -20 pontos é Dieta Restrita (Muito Comum; Substituição, -50%) [-5]. A versão de -40 pontos corresponde a um dos níveis mais raros de alimento ou combustível adequado, provavelmente sem a limitação Substituição. Veja *Dieta Restrita* (pág. MB134) para determinar o custo em pontos para simular melhor as necessidades do personagem.

Dependência

Na maioria dos casos, custa o mesmo. A limitação especial Envelhecimento agora é uma ampliação de +30% em vez de apenas -10 pontos extras. Existem novos níveis de Dependência disponíveis, se eles se adequarem melhor ao conceito do personagem. Veja *Dependência* (pág. MB130) para mais detalhes.

Dependentes

Os Dependentes funcionam da mesma maneira, mas o método de cálculo do custo em pontos de um Dependente mudou. Agora é calculado de forma semelhante ao custo dos Aliados. Use o procedimento em *Aliado, Aliado (Relutante), Grupo de Aliados ou Grupo de Aliados (Relutante)* (pág. 8), lendo "Dependente" no lugar de "Aliado" para determinar o novo custo de um Dependente.

Desdobramento de Personalidade

Agora funciona de maneira diferente. Personagens com Desdobramento de Personalidade da Terceira Edição podem não ser mais possíveis de acordo com as regras da Quarta Edição. Veja *Desdobramento de Personalidade* (pág. MB132) para mais detalhes.

Dislexia

Agora custa o mesmo número de pontos em qualquer NT.

Draining, The

O custo de The Draining é -10, assumindo que você deva se alimentar de sangue humano e que isso seja ilegal. O custo agora pode variar para outras situações; consulte *Drenagem* (pág. MB136) para mais detalhes.

Dying Race

Esta é realmente uma característica de uma raça inteira, não de um personagem. Membros de uma raça agonizante provavelmente têm Estéril [0] ou talvez alguma Fraqueza a substâncias muito comuns. Os aspectos sociais de ser um membro de uma raça agonizante podem ser moldados conforme desejado com combinações apropriadas de Estigma Social, Reconhecimento Social, e Reputação.

Encolhimento

Deve ser comprada como a vantagem Encolhimento com a limitação Sempre Ativa (-40%). Veja *Encolhimento* (pág. MB57) para mais detalhes sobre os custos de pontos.

Enjôo Temporal

Enjoo Temporal agora vem em apenas uma única gravidade e frequência, causando atordoamento por 1d horas em um teste de HT com fracasso, e 1d×10 minutos em um teste de HT bem-sucedido. Se desejar, uma versão mais severa pode ser construída combinando com Fraqueza, Suscetível, ou outras desvantagens com a limitação Acesso (Apenas após viagem no tempo, -50%).

Entidade Astral

Uma Entidade Astral possui a metacaracterística Espírito com um pacote específico, o que agora é uma vantagem. Veja *Espírito* (pág. MB262) para mais detalhes.

Envelhecimento Acelerado

Agora é Expectativa de Vida Reduzida, mas as definições dos níveis mudaram. Você precisa de apenas metade dos níveis de Expectativa de Vida Reduzida para simular os mesmos efeitos. Veja *Expectativa de Vida Reduzida* (pág. MB139) para mais detalhes.

Evil Twin

Um Evil Twin agora é o tipo de Inimigo com nome Gêmeo Maligno, e o custo em pontos mudou. Veja *Inimigos* (pág. MB146) para mais detalhes.

Excesso de Peso

Agora se chama Acima do Peso, e concede apenas um bônus de +1 para testes de Natação. Ele também concede +1 à ST ao resistir à projeções, e impõe -1 de penalidade para testes de Disfarce ou Perseguição. Não há mais uma penalidade automática de reação por estar Acima do Peso. Se você deseja manter essa penalidade, compre-a como um Estigma Social.

Extravagance

Deve ser comprada como uma Compulsão, talvez combinada com um Estigma Social limitado àqueles de Status elevado.

Fobias

A gravidade das Fobias agora é tratada com a mecânica de teste de autocontrole. As Fobias leves da Terceira Edição têm o mesmo custo que uma Fobia da Quarta Edição com um teste de autocontrole de 12; Fobias severas custam o mesmo que uma Fobia com um teste de autocontrole de 6. Veja *Fobias* (pág. MB140) para mais detalhes.

Fragile

Não corresponde à nova desvantagem Frágil da Quarta Edição.

Free Sick

Deve ser considerado um Enjoo Espacial com a limitação Acesso (Apenas em condições sem inércia). Ela terá valores diferentes, dependendo de quão comuns são as situações sem inércia na campanha.

Frightens Animals

Assustar Animais, na Quarta Edição, vale apenas -10 pontos em qualquer NT. A reação dos animais foi esclarecida: eles reagem a -4. A reação das pessoas que perceberam essa desvantagem agora é fixa em -1 para qualquer NT.

Gigantismo

Esta agora é uma característica de 0 pontos que troca -2 de penalidade nas perícias Disfarce e Perseguição, por Intimidação aprimorada devido à altura, e +1 no Modificador de Tamanho.

Hive Mentality

Trata-se de Altruísmo (6) [-10] e Vontade -2 [-10], para um total de -20 pontos.

Horizontal

Seres horizontais sem garras ou cascos agora têm uma penalidade no dano do chute de -1 por dado.

Hunchback

A mecânica dessa desvantagem mudou consideravelmente. Veja *Corcunda* (pág. MB129) para mais detalhes.

Idade

A idade não é mais uma desvantagem. Veja *Idade e Beleza* (pág. MB20) para mais detalhes sobre os efeitos da idade. Pode ser apropriado para um personagem envelhecido aproveitar a nova *vantagem* Reconhecimento Social (Venerado)!

Ignorance

Agora é um Estigma Social, tipificado pela reação de um Viking a um sujeito que não aprendeu a usar um machado ou navegar em um navio.

Inconvenient Size

Não é mais uma desvantagem. Todos os efeitos importantes de ter um tamanho incomum são cobertos pelas novas regras de Modificador de Tamanho. Quaisquer outros benefícios e inconvenientes não valem pontos.

Incorporeidade

Pode ser simulada com ST 0 [-100], Destemor 5 [10], Suporte de Vida Ampliado (Equipamento de suporte cerebral dedicado) [-10],

Nenhuma Perna [-30], Sem Manipuladores [-50] e Sem Atrativos [-4] Além disso, o Deslocamento Básico deve ser reduzido a 0; o custo dependerá dos valores de DX e HT. Se os sentidos ou sistemas de comunicação não estiverem conectados, você também pode se qualificar para alguns ou todos os tipos de Cegueira [-50], Disosmia [-5], Entorpecido [-20], Mudez [-25], ou Surdez [-20].

Increased Life Support

Na Quarta Edição, é o Suporte de Vida Ampliado. A maior necessidade de alimentos, parte dessa desvantagem, agora é tratada separadamente pelo Consumo Ampliado, e os custos dos níveis mudaram. Os componentes ambientais do Suporte de Vida Ampliado permanecem essencialmente os mesmos. Veja *Consumo Ampliado* (pág. MB128) e *Suporte de Vida Ampliado* (pág. MB158) para mais detalhes.

Inimigos

Existem agora diferentes níveis de intenção disponíveis para os Inimigos. Inimigos que só querem persegui-lo ou ofuscá-lo, em vez de destruí-lo ou matá-lo, agora valem menos pontos; Inimigos perigosos valem o mesmo número de pontos. Veja *Inimigos* (pág. MB146) para mais detalhes.

Innumerate

Agora está fixada em -5 pontos como Dificuldade com Números. Em culturas onde essa dificuldade é difundida, o MJ é encorajado a não contar a Dificuldade com Números no limite de desvantagem da campanha… Considerando que em culturas que valorizam os números, ter Dificuldade com Números pode vir com um Estigma Social também. Os efeitos da Dificuldade com Números no jogo também foram esclarecidos; veja *Dificuldade com Números* (pág. MB134) para mais detalhes.

Involuntary Dampen

Trata-se de Atribulação (Acesso, Apenas em Eletricidade, -20%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Emanação, -20%; Inconsciência, +200%; Sempre Ativa, -20%) [29]. Esta é agora uma vantagem poderosa que vale apenas 2 pontos a menos que a forma comutável!

Juventude

Não é mais uma desvantagem. Personagens jovens devem ser construídos de acordo com as diretrizes fornecidas em *Crianças* (pág. MB20).

Karmic Ties

É melhor representada por uma vantagem potencial que pode abranger Aliados, Dependentes, Inimigos ou Patronos recém-descobertos. Veja *Vantagens Potenciais* (pág. MB33) para saber como fazer isso.

Killjoy

Com o nome Incapaz de Sentir Prazer, a desvantagem não foi alterada, mas os efeitos no jogo foram esclarecidos. Veja *Incapaz de Sentir Prazer* (pág. MB145) para mais detalhes.

Lifebane

Agora concede um bônus de +2 para outras pessoas detectarem você em ambientes externos, sob o nome de Destruidor da Vida.

Lover's Distraction

Pode ser modelada como um tipo de Compulsão com essencialmente os mesmos efeitos de jogo, talvez com uma pequena Obsessão em relação ao seu ente querido.

Megalomania

Não exige mais o redundante Fanatismo (Si Próprio) como um pré-requisito. Sinta-se à vontade para removê-lo, se desejar.

Migraine

A nova desvantagem Dor Crônica cobre as enxaquecas da Migraine. Tem diferentes mecânicas e custos dependendo da severidade de suas penalidades à DX e IQ, que agora podem ser personalizadas. Veja *Dor crônica* (pág. MB135) para mais detalhes.

Mudança Descontrolada

Esta é uma aplicação da limitação Incontrolável em Metamorfose, provavelmente na versão Forma Alternativa. Dependendo das tendências da forma alterada, Incontrolável pode valer -10% (para uma forma inócua) ou -30% (se a forma alterada for perigosa para os espectadores). Observe que o custo líquido em pontos produz uma vantagem. Muitos metamorfos incontroláveis também terão um Desdobramento de Personalidade (pág. MB132) e/ou características com a limitação Acesso (Apenas por uma das personalidades desdobradas, -40%) (veja pág. MB110).

Murder Addiction

As qualidades viciantes dessa desvantagem são essencialmente um Apetite Incontrolável. Pode ser apropriado comprar Apetite Incontrolável com um número de autocontrole menor. Os aspectos sociais do Murder Addiction devem ser cobertos com Estigmas Sociais, Inimigos, ou Segredos, conforme apropriado para o personagem.

Nanismo

A mecânica do Nanismo mudou substancialmente. Notavelmente, concede -1 ao seu modificador de tamanho. Veja *Nanismo* (pág. MB19) para mais detalhes.

Obdurate

Não existe mais. Em seu lugar, use Indiferente.

Obesidade

O nível mais alto de Obesidade agora é chamado de Muito Gordo. Gordo e Muito Gordo não impõe mais penalidades aos testes de reação. As penalidades para Disfarce e Perseguição, e os bônus para Natação e resistir a projeções que o derrubem, agora são diferentes em cada nível. Veja *Gordo* (pág. MB19) para mais detalhes.

Obsessão

Obsessões podem não valer mais -15 pontos. Veja *Obsessão* (pág. MB151) para obter orientações sobre os valores dos pontos de Obsessões.

Paralisia Frente ao Combate

Agora também impõe um redutor de -2 nas Verificações de Pânico, mas no resto funciona da mesma forma.

Parasite

Para simular essa desvantagem, use Dependência (Hospedeiro; Constante, ×5), usando uma raridade que se adeque à disponibilidade de espécies hospedeiras possíveis. Veja *Dependência* (pág. MB130) para mais detalhes.

Planetbound

É um tipo de Dependência. Supondo que a viagem espacial seja comum, o planeta natal de uma pessoa é um item raro, vale -30 pontos, modificado pelo tempo máximo que pode ser gasto fora desse mundo. A taxa de perda de pontos de vida agora depende desse tempo e não pode ser ajustada separadamente. Veja *Dependência* (pág. MB130) para mais detalhes.

Prefrontal Lobotomy

Simule isso simplesmente não comprando nenhuma vantagem ou desvantagem agressiva, e tendo um baixo IQ e desvantagens mentais como Indiferente ou Sem Imaginação.

Presentient

Esta é realmente um conjunto de Características Proibidas e deve ser construído como tal. Especificamente: Característica Proibida (perícias baseadas em IQ em níveis além de Fácil), Característica Proibida (Línguas faladas). Os personagens atuais geralmente também devem ter Dificuldade com Números ou Não-Iconográfico. Personagens com IQ abaixo de 6 agora são automaticamente incapazes de aprender perícias tecnológicas ou idiomas.

Quadriplegic

Próteses que permitem movimento e manipulação agora contam como Mitigadores e reduzem o custo em pontos desta desvantagem, que se chama Tetraplégico.

Reclusive

Imite-a comprando Intolerância e especificando que se aplica a todos que não são você.

Reduced Manual Dexterity

Atrapalhado só vem em dois níveis, impondo -3 para DX por -5 pontos, ou -6 para DX por -10 pontos.

Scalped

Ferido não inclui Aparência piorada; compre separadamente, se desejar.

Self-Centered

Esta versão mais extrema de Egoísmo é moldada considerando um número de autocontrole menor de Egoísmo. A penalidade de reação resultante para o desprezo percebido agora é -5 em vez de -6.

Selfless

A nova Altruísmo não impõe mais o redutor de -1 para Vontade. Compre separadamente, se desejar.

Semi-Upright

A penalidade ao Deslocamento pelo andar Semiereto agora é de 40% em vez de 2.

Senso do Dever

Se o seu Sentido do Dever for para um indivíduo, o custo em pontos é reduzido de -5 para -2. Caso contrário, permanece o mesmo.

Short Lifespan

As definições dos níveis mudaram. Você precisará de apenas metade dos níveis para simular os mesmos efeitos. Veja *Expectativa de Vida Reduzida* (pág. MB139) para mais detalhes.

Slow Healing

Cada nível de Recuperação Lenta agora dobra o tempo entre os testes de HT para recuperar os pontos de vida perdidos, ao invés de adicionar um dia fixo. Isso significa que menos níveis são necessários para uma cura muito lenta. O nível máximo agora Recuperação Lenta 3; em seu lugar, compre Sem Recuperação se você cicatrizar mais lentamente do que uma vez a cada oito dias.

Slow Metabolism

Pode ser simulada com Expectativa de Vida Ampliada e Padrão de Tempo Reduzido, embora vários níveis de Padrão de Tempo Reduzido — se o MJ permitir mais de um nível — precisarão ser aplicados para obter o mesmo efeito. Cada nível de Slow Metabolism corresponde aproximadamente a três níveis de Expectativa de Vida Ampliada e Padrão de Tempo Reduzido. Idade Imutável é uma opção mais barata para mais de sete níveis de Expectativa de Vida Ampliada.

Solipsist

Deve ser moldada tomando-se Incompetente em perícias sociais específicas.

Stress Atavism

Os custos básicos para o Atavismo por Stress suave, moderado e grave agora são -10, -15 e -20, respectivamente, em vez de -12, -16 e -20. Eles são modificados por modificadores de autocontrole da Quarta Edição, em vez dos modificadores de frequência de ataque da Terceira Edição.

Supersensitivo

Agora tem umcusto fixo e alcance de 20 metros.

Susceptible to Poison

Suscetível a Venenos ingeridos agora vale -1 ponto por -1 em testes de HT para resistir ao veneno. A reprodução da penalidade de -5 exige cinco níveis, para um total de -5 pontos.

Tourette's Syndrome

A versão de -15 pontos da Tourette's Syndrome corresponde ao nível de -15 pontos do Distúrbio Neurológico, mas a versão de -30 pontos fica entre os níveis de -35 pontos e -55 pontos do Distúrbio Neurológico; escolha um ou outro. Considere também comprar Barulhento, ou Hábitos Detestáveis para refletir as vocalizações involuntárias.

Unnatural Feature

Os efeitos das Feições Estranhas agora são quantificados. Cada nível dá -1 de penalidade para os testes de Disfarce e Perseguição, além de um bônus de +1 para outros personagens usando Observação ou Perseguição contra você.

Untrained Shape-Changing

Esta é uma aplicação da limitação Incontrolável em Metamorfose, provavelmente na versão Forma Alternativa. Uma vez que a mudança de forma não treinada implica que a forma alterada é Incontrolável, a limitação vale -30%.

Vício

Os custos em pontos permanecem inalterados, mas existem novas regras para se livrar de vícios menores. Veja *Vício* (pág. MB159) para mais detalhes.

Vampiric Dependency

Trata-se de uma Dependência (Sangue Humano, Semanal) [-20] e Dieta Restrita (Carne crua, fresca) [-10]. A transferência da embriaguez é um efeito especial que vale 0 pontos.

Vulnerabilidade

A maneira como funciona e os custos em pontos mudaram. Cada nível de Vulnerabilidade agora multiplica o dano, em vez de aumentá-lo. Veja *Vulnerabilidade* (pág. MB161) para mais detalhes.

Weak Immune System

Cada nível de Suscetível a Doenças impõe -1 no teste de HT para resistir a doenças. Para simular a Weak Immune System, compre três níveis.

Xenophilia

As versões de Xenophilia da Terceira Edição podem ser reproduzidas exatamente na desvantagem Xenofilia da Quarta Edição usando as regras de teste de autocontrole. A versão de -5 pontos é Xenofilia (15) [-5], enquanto a versão de -15 pontos é Xenofilia (9) [-15].

Yin-Yang Imbalance

Pode ser simulada com Luxúria (12) [-15] e Suscetível a Doenças 2 [-8]. Além disso, personagens com desequilíbrio Yin têm Briguento (12) [-10], Resistente ao Calor (+3) [10] e Suscetível ao Frio 3 [-12]; enquanto personagens com desequilíbrio Yang têm Impulsividade (12) [-10], Resistente ao Frio (+3) [10] e Suscetível ao Calor 3 [-12]. Além disso, o MJ pode determinar que homens com desequilíbrio Yin e mulheres com desequilíbrio Yang podem perder um nível de aparência devido ao hermafroditismo.

Zarolho

Não inclui mais uma penalidade automática de reação. Se seu único olho for sem atrativos ou for perturbador, compre um nível inferior de Aparência separadamente.

Perícias

Muitas perícias da Terceira Edição estão diretamente mapeadas para uma perícia de mesmo nome na Quarta Edição. Muitas não. Para uma referência rápida sobre quaisquer alterações nos nomes e tipos de perícias, consulte a tabela. Se houver uma observação ou asterisco (*), então há mudanças de regra a serem consideradas — consulte a observação para essa perícia para obter uma explicação. As perícias da Quarta Edição que *exigem* uma especialização são marcadas com uma adaga (†), assim como nas regras da Quarta Edição.

Algumas perícias da Terceira Edição são perícias especializadas cinematográficas em artes marciais. Elas não são abordadas no ***Módulo Básico*** da Quarta Edição. Até que a nova edição do ***GURPS Artes Marciais*** seja publicada, use as regras existentes da Terceira Edição para essas perícias.

NH e Valores em Pontos

Em muitos casos, os valores em pontos das perícias convertidas para a Quarta Edição serão alterados. Depende de você decidir se deseja preservar os níveis de habilidade e conviver com os valores em pontos alterados, ou ajustar os níveis de habilidade para alcançar um melhor equilíbrio de valor em pontos com outros personagens convertidos. A opção mais fácil é manter os níveis de habilidade e recalcular (ou simplesmente ignorar) os valores em pontos conforme necessário.

O valor em pontos de um determinado nível de habilidade, a dificuldade da perícia, e o atributo dominante é o mesmo para custos de 1, 2 e 4 pontos. Se você tiver uma perícia da Terceira Edição com a mesma dificuldade e baseada no mesmo atributo da Quarta Edição, e você tiver 1, 2 ou 4 pontos nessa habilidade, então seu nível de habilidade da Quarta Edição e custo de pontos permanecerão os mesmos. Os custos dos níveis de habilidade fora dessa faixa mudaram.

Meios pontos não existem mais. Se você tiver uma habilidade com meio ponto, elimine-a completamente ou aumente-a em um nível e o custo em 1 ponto.

Uma vez que você tenha 4 pontos em uma perícia, cada nível de habilidade adicional agora custa 4 pontos fixos, não importa qual seja o atributo dominante.

Consulte a *Tabela de Conversão de Pontos de Perícia* para um resumo das alterações do custo em pontos.

Perícias da Terceira Edição que não foram traduzidas para o português, aparecem em *itálico*.

Conversão às Pressas de Perícia

Observe cada perícia que você possui na tabela. Se um equivalente da Quarta Edição for fornecido, use-o com o mesmo NH, e ignore quaisquer observações adicionais. Se a tabela diz para se referir a uma observação, leia-a para descobrir qual é o melhor equivalente.

Tabela de Conversão de Pontos de Perícia

	Terceira Edição							*Quarta Edição*			
Nível de Habilidade	***F/F***	***F/M***	***F/D***	***M/F***	***M/M***	***M/D***	***M/MD***	***Fácil***	***Médio***	***Difícil***	***Muito Difícil***
Atributo-4	–	–	–	–	–	–	1/2	–	–	–	–
Atributo-3	–	–	1/2	–	–	1/2	1	–	–	–	1
Atributo-2	–	1/2	1	–	1/2	1	2	–	–	1	2
Atributo-1	1/2	1	2	1/2	1	2	4	–	1	2	4
Atributo+0	1	2	4	1	2	4	8	1	2	4	8
Atributo+1	2	4	8	2	4	6	12	2	4	8	12
Atributo+2	4	8	16	4	6	8	16	4	8	12	16
Atributo+3	8	16	24	6	8	10	20	8	12	16	20
Atributo+4	16	24	32	8	10	12	24	12	16	20	24
Atributo+5	24	32	40	10	12	14	28	16	20	24	28
+1 Adicional	+8	+8	+8	+2	+2	+2	+4	+4	+4	+4	+4

Tabela de Conversão de Perícias

Perícia na 3ª Edição	*Tipo*	*Perícia na 4ª Edição*	*Tipo*
Abacus	M/F	veja observação	
Acrobacia	F/D	Acrobacia	DX/D
Adaga de Esgrima	F/M	Adaga de Esgrima	DX/M
Adestramento de Animais	M/D	Adestramento de Animais†*	IQ/M
Administração	M/M	Administração	IQ/M
Agronomia/NT	M/M	Cultivo/NT	IQ/M
Airshipman/TL	M/D	Tripulante Aéreo/NT	IQ/F
Alquimia/NT	M/MD	Alquimia/NT	IQ/MD
Alvenaria	F/F	Alvenaria	IQ/F
Análise de Estilo	M/D	veja observação	
Animal Guise	M/M	Disfarce/NT	IQ/M
Antropologia	M/D	Antropologia	IQ/D
Apara Precognitiva	M/D	veja observação	
Aparar Armas de Projétil	F/D	Aparar Armas de Projétil	DX/D
Appreciate Beauty	M/MD	Connoisseur†*	IQ/M
Arco	F/D	Arco	DX/M
Aritmética	M/F	veja observação	
Arma/Combate Esportivo (Tipo)	Variável	Esporte de Combate*	Variável
Armadilhas/NT	M/M	Armadilhas/NT	IQ/M
Armas Arremessadas (Tipo)	F/F	Arma de Arremesso†	DX/F
Armas de Feixe/NT (Tipo)	F/F	Armas de Feixe/NT†*	IQ/F
Armas de Fogo/NT (Tipo)	F/F	Armas de Fogo/NT†*	DX/F
Armas de Haste	F/M	Armas de Haste	DX/M
Armas de Pólvora/NT (Tipo)	F/F	Armas de Fogo/NT† (Mosquete)	IQ/F
Armeiro/NT (Tipo)	M/M	Armeiro/NT†*	IQ/M
Arqueiro Zen	M/MD	Arqueiro Zen	IQ/MD
Arqueologia	M/D	Arqueologia	IQ/D
Arquitetura/NT	M/M	Arquitetura/NT	IQ/M
Arremessador de Lança	F/M	Arremessador de Lança	DX/M
Arremesso	F/D	Arremesso	DX/M
Arremesso de Faca	F/F	Arma de Arremesso† (Faca)	DX/F
Arremesso de Lança	F/F	Arma de Arremesso† (Lança)	DX/F
Arremesso de Machado	F/F	Arma de Arremesso† (Maça/Machado)	DX/F
Arremesso de Mágica (Tipo)	F/F	Ataque Inato†*	DX/F
Arrombamento/NT	M/M	Arrombamento/NT	IQ/M
Arte da Invisibilidade	M/MD	Arte da Invisibilidade	IQ/MD
Arte de Arma/Combate (Tipo)	Variável	Arte do Combate*	Variável
Arte do Arremesso	F/D	Arte do Arremesso	DX/D
Arte Ilusionista	M/D	Artista (Ilusionismo)	IQ/D
Artificial Intelligence/TL	M/D	veja observação	
Artilharia/NT (Tipo)	F/M	Canhoneiro/NT†*	DX/F
Artista	M/D	Artista†	IQ/D
Astronavegação/NT	M/M	Navegação/NT† (Hiperespaço)	IQ/M
Astronomia/NT	M/D	Astronomia/NT	IQ/D
Atuação	M/M	Atuação	IQ/M
Autohypnosis	M/D	Auto-Hipnose	Vont/D
Aviation/TL	M/M	veja observação	
Bardic Lore	M/D	Literatura*	IQ/D
Bartender	M/M	Perícia Profissional (Barman)	IQ/M
Bastão	F/D	Bastão	DX/M
Bastão Curto	F/D	Terçado	DX/M
Besta	F/F	Besta	DX/F
Beverage-Making	M/F	Culinária (Preparar bebidas)	IQ/M
Bioquímica/NT	M/MD	Biologia/NT† (Tipo de Planeta, Bioquímica)	IQ/MD
Blackjack	F/F	Briga	DX/F
Bloqueio Mental	M/M	Bloqueio Mental	Vont/M
Blowpipe (Fukiya)	F/F	Zarabatana	DX/D
Boemia	F/M	Boemia	HT/F
Boleadeiras	F/M	Boleadeira	DX/M
Bordado	F/M	Artista (Crochê)	IQ/D
Botânica/NT	M/D	Biologia/NT† (Tipo de Planeta, Botânica)	IQ/MD
Bow and Palette	F/M	Sobrevivência†*	Per/M
Boxe	F/M	Boxe	DX/M
Brain Hacking	M/MD	Invasão Cerebral	IQ/D
Briga	F/F	Briga	DX/F
Broquel	F/F	Escudo† (Broquel)	DX/F
Bulldancing	F/M	Dança (Tourada)*	DX/M
Bullfighting	F/M	Esportes (Tourada)	DX/M
Caligrafia	F/M	Artista (Arte Corporal)	IQ/D
Camuflagem	M/F	Camuflagem	IQ/F
Canto	F/F	Canto	HT/F
Captação	M/F	Captação	Per/F
Captivate	M/D	Cativar	Vont/D
Caratê	F/D	Caratê*	DX/D
Carpintaria	M/F	Carpintaria	IQ/F
Carregamento	M/D	Carregamento	IQ/M
Carreiro (Tipo)	M/M	Carroceiro†	IQ/M
Cartography/TL	M/M	Cartografia/NT	IQ/M
Cavalgar (Tipo)	F/M	Cavalgar†	DX/M
Cerâmica	M/M	Artista (Cerâmica)	IQ/D
Change Control	M/D	veja observação	
Chess	M/F	Jogos de Entretenimento† (Xadrez)	IQ/F
Chi Treatment	M/D	Medicina Alternativa	Per/D
Chicote	F/M	Chicote	DX/M
Ch'in Kung	M/D	Passos Leves	DX/D
Choreography	M/M	Performance em Grupo† (Coreografia)	IQ/M
Ciclismo	F/F	Ciclismo	DX/F
Cirurgia/NT	M/MD	Cirurgia/NT	IQ/MD
Comércio	M/M	Comércio*	IQ/M
Condução/NT (Tipo)	F/M	Condução/NT†*	DX/M
Conducting	M/M	Performance em Grupo† (Condução de Orquestra)	IQ/M
Conhecimento do Terreno (Tipo)	M/F	Conhecimento do Terreno†	IQ/F
Conhecimento de Terreno (Ciber-espaço)	M/F	Conhecimento do Terreno† (Ciberespaço)	IQ/F
Conhecimento do Terreno (Galáxia)	M/D	Conhecimento do Terreno† (Galáxia)	IQ/F
Construção de Naves/NT	M/M	Engenharia/NT† (Navios)	IQ/D

Perícia na 3ª Edição	*Tipo*	*Perícia na 4ª Edição*	*Tipo*
Contabilidade	M/D	Contabilidade	IQ/D
Controle da Respiração	M/MD	Controle de Respiração	HT/D
Controle das Funções Involuntárias	M/MD	Controle das Funções Involuntárias	HT/MD
Cooperage	M/F	Perícia Profissional (Tanoeiro)	IQ/M
Corrida	F/D	Corrida*	HT/M
Courtesan	M/M	Perícia Profissional (Prostituição)	IQ/M
Criminologia/NT	M/M	Criminologia	IQ/M
Criptologia/NT	M/D	Matemática/NT† (Criptologia)	IQ/D
Cryptanalysis/TL	M/D	Criptografia/NT	IQ/D
Cryptography/TL	M/D	Criptografia/NT	IQ/D
Culinária	M/F	Culinária	IQ/M
Cura Yin/Yang	M/D	Medicina Alternativa	Per/D
Curtimento	F/F	Perícia Profissional (Curtidor)	IQ/M
Cyberaxe	M/D	Instrumentos Musicais† (Cibermachado)	IQ/D
Dança	F/M	Dança	DX/M
Darts	F/F	Esportes (Dardos)	DX/M
Demolição Subaquática/NT	M/M	Explosivos/NT† (Demolição Subaquática)	IQ/M
Demolição/NT	M/M	Explosivos/NT† (Demolição)	IQ/M
Deslocar	F/D	veja observação	
Destilaria	M/M	Perícia Profissional (Destilador)	IQ/M
Desviar	F/D	Desviar	DX/D
Detecção de Mentiras	M/D	Detecção de Mentiras	Per/D
Diagnose/NT	M/D	Diagnose/NT	IQ/D
Diplomacia	M/D	Diplomacia	IQ/D
Directing	M/D	Performance em Grupo† (Direção)	IQ/M
Disfarce	M/M	Disfarce/NT	IQ/M
Dissimulação	M/M	Dissimulação	IQ/M
Dreaming	M/MD	Adivinhação† (Interpretação dos Sonhos)*	IQ/M
Ecologia/NT	M/D	Biologia/NT† (Tipo de Planeta, Ecologia)	IQ/MD
Economia	M/D	Economia*	IQ/D
Eletrônica Temporal/NT	M/D	Conserto de Equipamento Eletrônico/NT† (Temporal)*	IQ/M
Eletrônica/NT (Tipo)	M/D	Engenharia/NT† (Eletrônica)	IQ/D
Engenharia Mecânica/NT (Tipo)	M/D	Engenharia/NT†	IQ/D
Enthrallment	Variável	Deslumbrar	Vont/D
Equestrian Acrobatics	F/D	Acrobacia (Equestre)	DX/D
Equipamento Anti-QBR/NT	M/M	Traje NBQ	IQ/M
Erotic Art	F/D	Arte Erótica	DX/M
Escafandro/NT	M/M	Traje de Mergulho/NT	DX/M
Escalada	F/M	Escalada	DX/M
Escrita	M/M	Escrita	IQ/M
Escudo	F/F	Escudo†*	DX/F
Escudo de Força	F/F	Escudo† (Escudo de Força)	DX/F
Escultura	F/M	Artista (Escultura)	IQ/D
Esgrima	F/M	veja observação	
Espada de Luz	F/M	Espada de Energia	DX/M
Espadas Curtas	F/M	Espadas Curtas	DX/M
Espadas de Duas Mãos	F/M	Espada de Duas Mãos	DX/M
Espadas de Lâmina Larga	F/M	Espadas de Lâmina Larga	DX/M
Esportes (Tipo)	F/M	Esportes	DX/M
Esqui	F/D	Esportes (Esqui)*	DX/M
Estilo Embriagado	F/D	veja observação	
Estratégia (Tipo)	M/D	Estratégia†	IQ/D
Exoesqueleto/NT	F/M	Traje de Combate*	DX/M
Exorcism	M/D	Exorcismo	Vont/D
Explosive Ordnance Disposal/TL	M/D	Explosivos/NT† (DDE)	IQ/M
Faca	F/F	Faca	DX/F
Falcoaria	M/M	Falcoaria	IQ/M
Falsificação/NT	M/D	Falsificação	IQ/D
Fanning	F/F	veja observação	
Fast-Draw (Knife from Teeth)	F/F	Sacar Rápido†*	DX/F

Perícia na 3ª Edição	*Tipo*	*Perícia na 4ª Edição*	*Tipo*
Featherworking	M/M	Artista† (Arte Plumária)	IQ/D
Ferreiro/NT	M/M	Perícia Profissional (Ferreiro)	IQ/M
Fight Choreography	M/M	Performance em Grupo† (Coreografia de Combate)	IQ/M
Filch	F/M	Surrupiar	DX/M
Filosofia (Tipo)	M/D	Filosofia†	IQ/D
Fire Eating	F/M	Engolidor de Fogo	DX/M
Fire Walking	M/D	veja observação	
Fire-Siphon	F/M	Projetor de Líquidos/NT† (Lança-Chamas)	DX/F
Fireworks/TL	M/D	Explosivos/NT† (Fogos de Artifício)	IQ/M
Física Nuclear/NT	M/MD	Física/NT (Nuclear)	M/MD
Física Temporal/NT	M/MD	Física/NT (Temporal)	M/MD
Física/NT	M/D	Física/NT	M/MD
Fisiologia/NT	M/MD	Fisiologia/NT	IQ/D
Flint Sparking	F/F	Sobrevivência†*	Per/M
Flower Arranging	M/F	Perícia Profissional (Florista)*	IQ/M
Force Whip/TL	F/M	Chicote de Energia	DX/M
Fortune Telling	M/M	Adivinhação†*	IQ/M
Fotografia/NT	M/M	Fotografia/NT	IQ/M
Fretagem	M/M	Controle de Carregamento	IQ/M
Fuga	F/D	Fuga	DX/D
Funda	F/D	Funda	DX/D
Furtividade	F/M	Furtividade	DX/M
Gancho Celeste	M/M	veja observação	
Gardening	M/F	Jardinagem	IQ/F
Garrote	F/F	Garrote	DX/F
Genética/NT	M/MD	Biologia/NT† (Tipo de Planeta, Genética)	IQ/MD
Geologia/NT	M/D	Geologia/NT†*	IQ/D
Golpe Desintegrador	M/D	Golpe Debilitante	IQ/D
Golpe Vigoroso	M/D	Golpe Poderoso	Vont/D
Gravidade Zero/NT	F/M	Queda Livre	DX/M
Hacking de Computador/NT	M/MD	Hacking de Computador/NT	IQ/MD
Harpoon	F/D	Arma de Arremesso† (Arpão)	DX/F
Heráldica	M/M	Heráldica	IQ/M
Herbalist	M/D	Farmácia/NT† (Herbanário)*	IQ/D
Herbary	Variável	veja observação	
Hidden Lore	M/M	Conhecimento Oculto†	IQ/M
Hiking	F/M	Caminhada	HT/M
Hipnotismo	M/D	Hipnotismo	IQ/D
História	M/D	História†*	IQ/D
History (Esoteric)	M/MD	História† (Esotérica)	IQ/D
Hydrology/TL	M/M	Perícia Abrangente† (Hidrologia)	IQ/D
Hyperspace Physics/TL	M/MD	Física/NT (Hiperespaço)	IQ/MD
Iluminura	F/M	Artista (Iluminuras)	IQ/D
Inertialess Agility	F/D	Queda Livre*	DX/M
Instrumento Musical (Tipo)	M/D	Instrumentos Musicais†	IQ/D
Interrogatório	M/M	Interrogatório	IQ/M
Intimidação	M/M	Intimidação	Vont/M
Jato Mágico	F/F	Ataque Inato†*	DX/F
Jitte/Sai	F/M	Jitte/Sai	DX/M
Joalheiro/NT	M/D	Joalheiro/NT	IQ/D
Jogo	M/M	Jogos de Azar	IQ/M
Jogos (Tipo)	M/F	Jogos de Entretenimento†	IQ/F
Judô	F/D	Judô*	DX/D
Juggling	F/F	Perícias de Passatempo (Malabarismo)	DX/F
Jurisprudência	M/D	Jurisprudência†*	IQ/D
Katana	F/M	Espadas de Lâmina Larga	DX/M
Kiai	F/D	Kiai	HT/D
Kite Flying	F/F	Perícias de Passatempo (Empinar Pipa)	DX/F
Kusari	F/D	Kusari	DX/D
Lábia	M/M	Lábia	IQ/M
Laço (Reata)	F/M	Laço	DX/M
Lança	F/M	Lança	DX/M
Lança de Justa	F/M	Lança de Justa	DX/M
Leitura Labial	M/M	Leitura Labial	Per/M

Perícia na 3ª Edição	Tipo	Perícia na 4ª Edição	Tipo
Liderança	M/M	Liderança	IQ/M
Lifting	F/D	Levantamento*	HT/M
Língua (Tipo)	Variável	veja observação	
Linguagem Corporal	M/D	Linguagem Corporal	Per/M
Linguagem de Sinais (Tipo)	M/M	veja observação	
Lingüística	M/MD	Linguística	IQ/D
Literatura	M/D	Literatura	IQ/D
Low-G Flight/TL	F/M	Esportes (Voo Baixa Gravidade)	DX/M
Luta às Cegas	M/MD	Lutar às Cegas	Per/MD
Luta Romana	F/M	Luta Greco-Romana	DX/M
Machado/Maça	F/M	Maça/Machado	DX/M
Machado/Maça de Duas Mãos	F/M	Maça/Machado de Duas Mãos	DX/M
Make-Up/TL	M/F	Maquiagem/NT	IQ/F
Mangual	F/D	Mangual*	DX/D
Manha	M/M	Manha	IQ/M
Manto/Capa	F/M	Capa	DX/M
Mãos Hipnóticas	M/D	veja observação	
Marcenaria	F/M	Artista (Marcenaria)	IQ/D
Marinhagem/NT	M/F	Tripulante de Navio/NT	IQ/F
Matemática	M/D	Matemática/NT†*	IQ/D
Mecânica/NT (Tipo)	M/M	Mecânica/NT†	IQ/M
Medicina/NT	M/D	Medicina/NT	IQ/D
Meditação	Variável	veja observação	
Mergulho	M/M	Mergulho/NT	IQ/M
Metalografia/NT	M/D	Metalurgia/NT	IQ/D
Meteorologia/NT	M/M	Meteorologia/NT†*	IQ/M
Micropaleontology	M/D	Paleontologia/NT† (Micropaleontologia)	IQ/D
Mímica/Pantomima	M/F	Mímica/Pantomima	IQ/F
Mimicry	F/D	Arremedo	IQ/D
Monowire Whip	F/D	Chicote Monofio	DX/D
Motociclismo/NT (Tipo)	F/F	Condução† (Motocicleta)	DX/M
Motonáutica/NT	F/M	Remo/Vela/NT†	DX/M
Mountain Heart	M/MD	veja observação	
Muscle Reading	M/MD	veja observação	
Musical Composition	M/D	Composição Musical	IQ/D
Musical Notation	M/F	veja observação	
Natação	F/F	Natação	HT/F
Naturalista	M/D	Naturalista	IQ/D
Navegação/NT	M/D	Navegação/NT†*	IQ/M
Nei Tan	M/MD	Controle de Respiração*	HT/D
Neurophon	M/MD	Influência Musical	IQ/MD
Observador Avançado/NT	M/M	Observador Avançado/NT	IQ/M
Ocultamento	M/M	Ocultamento	IQ/M
Ocultismo	M/M	Ocultismo	IQ/M
Open-Dress Diving/TL	M/M	Traje de Mergulho/NT	DX/M
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Tipo)	M/M	Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†*	IQ/M
Operação de Computadores/NT	M/F	Operação de Computadores/NT	IQ/F
Operação de Cyberdeck/NT	M/MD	Operação de Computadores/NT	IQ/F
Operação Temporal/NT	M/M	Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT† (Temporal)	IQ/M
Oral Literature	M/D	Literatura*	IQ/D
Orientação	M/M	Navegação/NT† (Terra)	IQ/M
Origami	M/F	Perícias de Passatempo (Origami)	DX/F
Paleoanthropology	M/D	Paleontologia/NT† (Paleoantropologia)	IQ/D
Paleobotany	M/D	Paleontologia/NT† (Paleobotânica)	IQ/D
Paleontology	M/D	Paleontologia/NT†*	IQ/D
Paleozoology	M/D	Paleontologia/NT† (Paleozoologia)	IQ/D
Panhandling	M/F	Mendicância	IQ/F
Parafísica/NT	M/MD	Física/NT (Parafísica)	M/MD
Pára-quedismo	F/F	Paraquedismo/NT	DX/F
Pedagogia	M/M	Pedagogia	IQ/M
Percepção Corpórea (Percepção Corporal)	F/D	Percepção do Corpo	DX/D
Performance/Ritual	M/M	Ritual Religioso†	IQ/D

Perícia na 3ª Edição	Tipo	Perícia na 4ª Edição	Tipo
Perícias Psíquicas	M/MD	Perícia Abrangente† (Psiquismo)	IQ/D
Persuade	M/M	Persuadir	Vont/D
Pescaria	M/F	Pescaria	Per/F
Pesquisa	M/M	Pesquisa/NT	IQ/M
Pharmacy/TL	M/D	Farmácia/NT†*	IQ/D
Photonics/TL	M/D	Engenharia/NT† (Fotônica)	IQ/D
Picture-Writing	M/D	veja observação	
Pilotagem/NT (Tipo)	F/M	Pilotagem/NT†*	DX/M
Planetologia (Tipo)	M/M	Perícia Abrangente (Planetologia)*	IQ/D
Poesia	M/M	Poesia	IQ/M
Política	M/M	Política	IQ/M
Ponto de Cegamento	M/MD	Pontos de Pressão*	IQ/D
Pontos de Pressão	M/D	Pontos de Pressão	IQ/D
Pontos Secretos	M/MD	Pontos Secretos	IQ/MD
Postura Imóvel	F/D	Postura Imóvel	DX/D
Presságio (Tipo)	M/MD	Adivinhação† (Augúrio)	IQ/M
Prestidigitação	F/D	Prestidigitação	DX/D
Primeiros Socorros/NT	M/F	Primeiros Socorros/NT	IQ/F
Probability Physics/TL	M/MD	Física/NT (Probabilidade)	M/MD
Produção de Vídeo/NT	M/M	veja observação	
Programação de Computadores/NT	M/D	Programação de Computadores/NT	IQ/D
Prospecção	M/M	Prospecção	IQ/M
Psicologia	M/D	Psicologia	IQ/D
Punga	F/D	Punga	DX/D
Punhos Voadores	M/MD	veja observação	
Punning	M/M	Oratória (Trocadilhos)	IQ/M
Química/NT	M/D	Química/NT	IQ/D
Rapidez de Recarga (Tipo)	F/F	Sacar Rápido† (Munição)	DX/F
Rastreamento	M/M	Rastreamento	Per/M
Rede	F/D	Rede	DX/D
Redeiro	F/F	Habilidade com Nós*	DX/F
Regras de Torneio (Tipo)	M/F	Jogos de Entretenimento†*	IQ/F
Remo/Vela	F/M	Remo/Vela/NT†*	DX/M
Resistência Mental	M/D	Força Mental	Vont/F
Riding (Being Ridden)	F/M	Montaria	DX/M
Ritual Magic	M/MD	Magia Ritualística†	IQ/MD
Rituals and Ceremonies	M/D	Ritual Religioso†*	IQ/D
Rune-Lore	M/MD	Desenho de Símbolos†*	IQ/D
Sacar Rápido (Tipo)	F/F	Sacar Rápido†	DX/F
Sacrifice	M/D	Ritual Religioso†	IQ/D
Sailor/TL	M/M	veja observação	
Salto	F/F	Salto*	DX/F
Salto Voador	M/D	Salto Voador	IQ/D
Scene Design	M/M	Artista (Decoração de Cena)	IQ/D
Science!	M/MD	veja observação	
Sensie Interface/TL	M/D	Artista (Sensoriais)	IQ/D
Serviço Secreto/NT	M/D	Análise de Informação	IQ/D
Sex-Appeal	M/M	Sex Appeal	HT/M
Shapeshifting	M/D	veja observação	
Shiphandling/TL	M/D	Manejo de Barcos/NT†*	IQ/D
Shuriken	F/D	Arma de Arremesso† (Shuriken)	DX/F
SIGINT Collection/ Jamming/TL	M/D	Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†	IQ/M
Skaldic Lore	M/D	Literatura*	IQ/D
Skating	F/D	Esportes (Patinação)*	DX/M
Slipping the Hammer	F/F	veja observação	
Snake Charming	M/M	veja observação	
Sobrevivência (Tipo)	M/M	Sobrevivência†	Per/M
Sobrevivência (Urbana)	M/M	Sobrevivência Urbana	Per/M
Sombra	M/M	Perseguição	IQ/M
Sonar Imaging	M/M	veja observação	
Sonho Lúcido	M/F	Sonhos*	Vont/D
Sopro Mágico	F/F	Ataque Inato†*	DX/F
Speed Reading	M/M	Leitura Dinâmica	IQ/M
Stage Combat	F/M	Encenação de Combate	DX/M
Starglazing	F/F	Arrombamento/NT*	IQ/M
Stone Knapping	M/M	Armeiro/NT†*	IQ/M
Suggest	M/D	Sugerir	Vont/D

Perícia na 3ª Edição	*Tipo*	*Perícia na 4ª Edição*	*Tipo*
Sumô	F/M	Sumô*	DX/M
Surveying/TL	M/M	Matemática/NT† (Topografia)	IQ/D
Suscetibilidade	M/MD	veja observação	
Sway Emotions	M/M	Despertar Emoção	Vont/D
Symbol Drawing	M/D	Desenho de Símbolos†	IQ/D
Tacape de Arremesso	F/F	Arma de Arremesso† (Vara)	DX/F
Tática	M/D	Tática	IQ/D
Tatuagem	M/M	Artista (Arte Corporal)	IQ/D
Taumatologia	M/MD	Taumatologia	IQ/MD
Tea Ceremony	M/D	Meditação (Cerimônia do chá)	Vont/D
Tecelagem	Variável	Perícia Profissional (Tecelão)*	DX/M
Técnicas Judiciais/NT	M/D	Perícia Forense	IQ/D
Telegrafia	M/F	Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT† (Comunicações)	IQ/M
Teologia	M/D	Teologia†	IQ/D
Teoria da Conspiração	M/MD	Perícia Abrangente† (Teoria da Conspiração)	IQ/D
Thanatology	M/D	Perícia Abrangente† (Tanatologia)	IQ/D
Throwing (Rock-Dropping)	F/D	Soltar	DX/M
Tinturaria	M/M	Perícia Profissional (Tintureiro)	IQ/M
Tonfa	F/D	Tonfa	DX/M
Toque da Morte	M/MD	veja observação	

Perícia na 3ª Edição	*Tipo*	*Perícia na 4ª Edição*	*Tipo*
Trabalhos em Couro	M/F	Trabalhos em Couro	DX/F
Traffic Analysis	M/D	Análise de Informação/NT (Tráfego de Informações)	IQ/D
Traje de Combate/NT	M/M	Traje de Combate/NT	DX/M
Traje Pressurizado/NT	M/M	Traje Pressurizado	DX/M
Trato Social	M/F	Trato Social†*	IQ/F
Trovador	M/M	Oratória	IQ/M
Typing	F/F	Digitação	DX/F
Uttering of Base Coin/TL	M/D	Falsificação de Dinheiro/NT	IQ/D
Venefício	M/D	Venefício/NT	IQ/D
Ventriloquismo	M/D	Ventriloquismo	IQ/D
Veterinária/NT	M/D	Veterinária/NT	IQ/D
Vidraria	F/D	Perícia Profissional (Soprador de Vidro)	DX/M
Voo (Tipo)	F/M	Acrobacia Aérea*	DX/D
Weird Magic	M/MD	veja observação	
Weird Science	M/MD	Ciência Estranha	IQ/MD
Xenobiologia	M/M	Biologia/NT†	IQ/MD
Xenologia	M/D	Perícia Abrangente† (Xenologia)	IQ/D
Zarabatana	F/D	Zarabatana	DX/D
Zoologia/NT	M/D	Biologia/NT† (Tipo de Planeta, Zoologia)	IQ/MD

Observações sobre as Perícias

As perícias da Terceira Edição com observações adicionais de conversão estão listadas aqui sob seus nomes da Terceira Edição.

Abacus

Não é mais uma perícia. Um ábaco é meramente um equipamento usado em Contabilidade, Comércio ou outras perícias matemáticas em baixos NTs, semelhante a uma calculadora de bolso.

Adestramento de Animais

Agora exige uma especialização. Porém, agora é Média em vez de Difícil, então é possível comprar várias especializações pelo mesmo custo da perícia da Terceira Edição.

Análise de Estilo

Esta é uma perícia especializada de artes marciais que é abordada no ***GURPS Artes Marciais***.

Apara Precognitiva

Esta é uma perícia especializada de artes marciais que é abordada no ***GURPS Artes Marciais***.

Appreciate Beauty

Esta perícia um tanto exclusiva foi substituída pelo Connoisseur. Connoisseur exige especialização, mas é Média em vez de Muito Difícil, portanto, várias especializações serão possíveis pelo mesmo custo em pontos.

Aritmética

Essa perícia não existe mais. Suas habilidades estão incluídas nas versões de baixo NT de Comércio, Contabilidade, ou outras habilidades matemáticas.

Armas de Feixe

Agora exige uma especialização.

Armas de Fogo

As especializações exigidas de armas foram alteradas. Veja *Armas de Fogo* (pág. MB178) para detalhes. Você não recebe mais um bônus em Armas de Fogo por IQ 10+. Se você tem IQ acima de 9 e deseja manter seu NH em Armas de Fogo, você precisará gastar mais pontos.

Armeiro

Agora exige uma especialização em todos os NTs.

Arremesso de Mágica

A nova perícia Ataque Inato é usada para acertar alvos com mágicas de projéteis de ataque. As especializações exigidas mudaram; veja *Ataque Inato* (pág. MB183) para detalhes.

Arte de Arma/Combate, Arma/Combate Esportivo

Essas perícias agora são simplesmente Arte ou Esporte de Combate, e têm as mesmas definições da Terceira Edição. A dificuldade e os predefinidos das perícias Arte ou Esporte de Combate são os mesmos das perícias de combate correspondentes, algumas das quais foram alteradas na Quarta Edição.

Artificial Intelligence

Dependendo da natureza da inteligência artificial, essa perícia pode ser uma especialização de Pedagogia ou Programação de Computadores, ou pode usar os mesmos métodos de ensino que usaria em seres biológicos.

Artilharia

As especializações exigidas de Canhoneiro mudaram. Veja *Canhoneiro* (pág. MB186) para detalhes. Armas de fogo indireto, como catapultas ou obuseiros, agora usam a nova perícia Artilharia. Se você só disparar armas indiretas, compre Artilharia em vez de Canhoneiro; se você disparar armas pesadas diretas e indiretas, precisará de ambas as perícias. Você não recebe mais um bônus em Canhoneiro por IQ 10+. Se você tiver IQ acima de 9 e quiser manter seu NH de Canhoneiro, você precisará gastar mais pontos.

Aviation

As tarefas cobertas por esta perícia agora são cobertas fazendo um teste de Pilotagem baseado na IQ.

Bardic Lore

O conhecimento de um bardo das canções e contos de sua cultura pode ser replicado com a perícia Literatura. Bardos com um grande repertório também podem ter Memória Eidética.

Bow and Palette

Tentar acender fogo com um arco e broca é um teste de Sobrevivência baseado em DX. Alguém que já praticou isso o suficiente para ter um alto nível de habilidade pode querer comprá-lo como uma técnica baseada em Sobrevivência.

Bulldancing

Esta é uma perícia especial de Dança que deve ser aprovada pelo MJ para campanhas específicas. Veja *Dança* (pág. MB194) para detalhes.

Caratê

Os bônus para aparar e para o dano concedidos pelo Caratê agora são diferentes. Veja *Caratê* (pág. MB186) para detalhes.

Change Control

Essa perícia não existe mais. Metamorfos não podem mudar parcialmente seus corpos. Se você pode assumir formas intermediárias, compre-as como modelos separados ou use Morfose em vez de Múltiplas Formas.

Comércio

Personagens com Comércio podem se beneficiar da nova perícia Análise de Mercado.

Condução

As especializações exigidas de Condução foram alteradas. Veja *Condução* (pág. MB189) para detalhes.

Corrida

Funciona de maneira diferente. Em vez de adicionar 1/8 de seu NH em Corrida à sua Velocidade para determinar o Deslocamento correndo, você pode usar seu NH em Corrida ao invés de HT ao testar para evitar fadiga ou lesão por correr.

Deslocar

Essa perícia não existe mais, mas deslocar um membro agora pode ser tentado com a perícia Fuga e melhorado como técnica.

Dreaming

A perícia Sonhos da Quarta Edição é mais próxima da perícia Sonho Lúcido da Terceira Edição.

Economia
Personagens com Economia podem se beneficiar da nova perícia Análise de Mercado.

Eletrônica Temporal
Se você pode projetar máquinas do tempo, bem como construí-las e repará-las, compre também Engenharia/NT (Temporal).

Escudo
Agora exige uma especialização para abranger o uso de broquéis e escudos de força.

Esgrima
Foi dividida em perícias individuais de armas. Veja *Adaga de Esgrima*, *Rapieira*, *Sabre* e *Terçado* em *Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. MB177) para detalhes.

Esqui
Agora é a perícia Esportes (Esqui). A perícia Esqui da Quarta Edição representa o esqui de resistência e de corrida, não a habilidade de esquiar.

Estilo Embriagado
Essa habilidade deve ser definida pelo MJ como uma técnica.

Exoesqueleto
Agora é abordado como uma familiaridade da perícia Traje de Combate.

Fanning
Deve ser definida pelo MJ como uma técnica baseada em Armas de Fogo (Pistola).

Fast-Draw (Knife from Teeth)
Trata-se de uma especialização de Sacar Rápido. O MJ pode decidir fundi-la com Sacar Rápido (Faca) ou torná-la uma especialização separada sem predefinido como na Terceira Edição.

Fire Walking
Não é perícia. É um truque simples que pode ser aprendido rapidamente. O MJ pode exigir um teste de Vontade com alguma penalidade para tentar. Para resistência não-natural ao fogo, escolha Resistência a Dano (Calor) ou (Fogo).

Flint Sparking
Tentar acender fogo com faíscas de sílex é um teste de Sobrevivência baseado em DX. Alguém que já praticou isso o suficiente para ter um alto nível de habilidade pode querer comprá-la como uma técnica baseada em Sobrevivência.

Flower Arranging
A Perícia Profissional (Florista) é apropriada para alguém que faz arranjos de flores como profissão. Se o arranjo for principalmente artístico, pode ser mais apropriado escolher Artista (Arranjo de Flores) ao invés ou em conjunto.

Fortune-Telling
Agora exige uma especialização.

Gancho Celeste
É uma técnica baseada na Pilotagem. Veja *Extração sem Pouso* (pág. MB233) para detalhes.

Geologia
Agora exige uma especialização para o tipo de planeta.

Herbalist
Corresponde à Farmácia/NT (Herbanário) se você estiver simplesmente usando componentes farmacológicos naturais à base de plantas para ajudar na cura. Se houver algum componente místico envolvido, você também deve comprar Conhecimento das Ervas ou Medicina Alternativa.

Herbary
A versão média dessa perícia é Farmácia/NT (Herbanário). A versão muito difícil envolve propriedades milagrosas e corresponde ao Conhecimento das Ervas.

História
Agora exige uma especialização.

Inertialess Agility
É essencialmente a Queda Livre. Se a diferença entre as condições de queda livre e ausência de inércia é importante na campanha, pode-se definir como uma especialização exigida de Queda Livre.

Judô
Os bônus para aparar concedidos pelo Judô agora são diferentes. O Judô também pode ajudá-lo a recuar. Veja *Judo* (pág. MB205) para detalhes.

Jurisprudência
Agora exige uma especialização.

Lifting
Funciona de maneira diferente. Em vez de adicionar 10% do NH em Levantamento ao ST para determinar o quanto você pode levantar (sem exigir um teste), você aumenta sua Base de Carga em 5% em um teste de Levantamento bem-sucedido.

Língua
Não é mais tratada como perícia. Veja *Idiomas* (pág. MB23) para detalhes.

Linguagem de Sinais
Não é mais tratada como perícia. Veja *Idiomas* (pág. MB23) para detalhes.

Mangual
Manguais de duas mãos agora têm sua própria perícia: Mangual de Duas Mãos.

Mãos Hipnóticas
É uma perícia especializada de artes marciais que é abordada no ***GURPS Artes Marciais***.

Matemática
Agora exige uma especialização.

Meditação
A versão realista dessa perícia é Meditação (IQ/D). A versão cinematográfica não é mais uma perícia.

Meteorologia
Agora exige uma especialização para o tipo de planeta.

Mountain Heart
Não existe mais. Se você pode se curar anormalmente rápido, compre Regeneração, talvez com limitações apropriadas.

Muscle Reading
Esta é uma perícia especializada de artes marciais que é abordada no ***GURPS Artes Marciais***.

Musical Notation
Esta perícia está abrangida tanto em Composição Musical quanto em Instrumentos Musicais. Se você consegue ler partituras, mas não consegue compor ou tocar muito bem, adquira uma dessas perícias com uma especialização opcional em Notação Musical.

Navegação
Agora exige uma especialização.

Nei Tan
Na prática é apenas Controle de Respiração. O MJ pode continuar a permitir o bônus de HT para testes de envelhecimento como uma opção.

Operação de Aparelhos Eletrônicos
A maioria das especializações permanecem, mas Operação de Aparelhos Eletrônicos (Computadores) agora é Operação de Computadores.

Operação de Cyberdeck
Agora é apenas uma operação de computador realizada por meio de uma interface neural.

Oral Literature
Em culturas pré-literárias, é simplesmente Literatura. Uma pessoa de uma cultura letrada especializada em literatura oral deve simplesmente comprar uma especialização opcional.

Paleontology
Paleontologia agora exige especialização e cobre perícias que eram distintas na Terceira Edição.

Pharmacy
É quase certo que seja Farmácia/NT (Sintética), uma vez que as versões com NT inferior seiam Herbalist ou Herbary na Terceira Edição.

Pictury-Writing
Não é mais uma perícia. A habilidade de escrever pictogramas é simplesmente alfabetização em um idioma com um sistema de escrita pictográfica, e é tratada pelas novas regras para os idiomas. Veja *Idiomas* (pág. MB23) para detalhes.

Pilotagem
As especializações exigidas de Pilotagem foram alteradas. Veja *Pilotagem* (pág. MB217) para detalhes.

Planetologia
Para um conhecimento geral de um tipo de planeta, é melhor representada por Perícia Abrangente (Planetologia), que cobre aspectos de Ecologia, Geografia (Física), Geologia e Meteorologia. Para conhecimentos mais precisos ou aplicações práticas, compre algumas ou todas essas perícias.

Ponto de Cegamento
Esta perícia não existe mais, mas um ponto de cegamento agora pode ser tentado com a perícia Pontos de Pressão, e esta habilidade específica melhorada como técnica.

Produção de Vídeo
Pode ser um ou ambos Artista (Produção de Vídeo) e Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Mídia), dependendo do conceito do personagem.

Punhos Voadores
É uma perícia especializada de artes marciais que é abordada no ***GURPS Artes Marciais***.

Conversão às Pressas de Manobra

Para manobras baseadas em perícias com equivalentes na Quarta Edição, simplesmente registre suas manobras com os mesmos níveis sob o novo título de *Técnicas*. Para uma manobra baseada em uma perícia sem um equivalente da Quarta Edição, apenas baseie-a em uma perícia semelhante.

Redeiro

Pode ser tratada como uma aplicação de Habilidade com Nós, uma especialização opcional ou uma técnica, dependendo do MJ.

Regras de Torneio

Agora é coberta pela perícia Jogos de Entretenimento. Com uma especialização, Jogos de Entretenimento abrange o conhecimento das regras, regulamentos e julgamento do esporte. Veja *Jogos de Entretenimento* (pág. MB205) para detalhes.

Remo/Vela

Agora requer uma especialização. Os submarinos são conduzidos pela nova perícia Submarino.

Rituals and Ceremonies

Como os xamãs e líderes outros religiosos NT0 apenas realizam rituais e não têm uma compreensão teórica da religião, eles precisam apenas da nova perícia Ritual Religioso, não de Teologia.

Rune-Lore

O Desenho de Símbolos pode ser especializado em uma linguagem rúnica e fornece a mesma familiaridade com runas mágicas que o Rune-Lore.

Sailor

As tarefas cobertas aqui agora são cobertas por um teste de Tripulante de Navio baseado em IQ.

Salto

Funciona de maneira distinta. Em vez de substituir sua perícia Salto por ST ou DX para determinar o quão longe você salta, você substitui metade de seu NH em Salto por Deslocamento Básico.

Science!

Este é um exemplo de perícia curinga. Veja *Regra Opcional: Perícias Curinga* (pág. MB175) para detalhes. As regras para obter perícias curinga e seus custos em pontos são muito diferentes.

Shapeshifting

Essa perícia não existe mais. Metamorfos não precisam dela para assumir formas familiares e não podem assumir formas absurdas.

Shiphandling

Manejo de Barcos agora exige especialização. Para Submarinos use a perícia Submarino.

Skaldic Lore

O conhecimento de um escaldo, das canções e contos de sua cultura, pode ser replicado com a perícia Literatura. Escaldos com grande repertório também podem ter Memória Eidética.

Skating

Agora é a perícia Esportes (Patinação). A perícia Patinação da Quarta Edição representa a patinação de resistência e de corrida, não a habilidade de patinar.

Slipping the Hammer

Deve ser definida pelo MJ como uma técnica baseada em Armas de Fogo (Pistola).

Snake Charming

Deve ser tratada como uma técnica de Adestramento de Animais (Répteis) ou Hipnotismo.

Sonar Imaging

Se o MJ decidir que isso é possível, deve ser considerada como Artista (Imagens Sonares).

Sonho Lúcido

Agora esta é a perícia Sonhos. A perícia Dreaming da Terceira Edição foi substituída por Adivinhação (Interpretação de Sonhos).

Sopro Mágico, Jato Mágico

A nova perícia Ataque Inato é usada para acertar alvos com mágicas de projéteis. As especializações exigidas mudaram; veja *Ataque Inato* (pág. MB183) para detalhes.

Starglazing

É melhor tratada como uma técnica de Arrombamento.

Stone Knapping

É o Armeiro (Armas de Combate Corpo a Corpo) em NT0. Entalhar pedras também pode ser uma técnica de Sobrevivência em cenários de campanha apropriados.

Sumô

Foi ampliada em escopo para representar qualquer técnica treinada de combate desarmado de agarrar, empurrar e tropeçar, e fornece benefícios específicos em combate. Veja *Sumô* (pág. MB224) para detalhes.

Suscetibilidade

Esta é uma perícia especializada de artes marciais que é abordada no ***GURPS Artes Marciais***.

Tecelagem

Perícia Profissional (Tecelão) é apropriada para um personagem que tece para ganhar a vida. Se a tecelagem for principalmente de natureza artística, pode ser mais apropriado usar a perícia IQ/D Artista (Tecelagem), ao invés ou em conjunto.

Toque da Morte

Não existe mais, mas os MJs podem querer defini-la como uma técnica de Pontos Secretos.

Trato Social

Agora exige uma especialização. Trato Social na Terceira Edição (sem especialização) é o Trato Social (Alta Sociedade) da Quarta Edição.

Voo

Corresponde à nova perícia Acrobacia Aérea. A perícia Voo da Quarta Edição representa o voo em si, não a capacidade de manobra.

Weird Magic

Não existe mais. Se desejar, torne-a uma especialização obrigatória de Ciência Estranha.

Manobras

O sistema opcional de manobras na Terceira Edição ainda é opcional na Quarta, mas o nome agora é *técnicas,* para refletir melhor sua aplicação em perícias comuns. Manobras baseadas em perícias com equivalentes na Quarta Edição geralmente funcionam da mesma maneira, mas os custos em pontos mudaram. Consulte a *Tabela de Conversão de Manobra para Técnica* para obter um resumo das alterações de custo em pontos.

Tabela de Conversão de Manobra para Técnica

	3ª Edição		*4ª Edição*	
Nível da Técnica	***Média***	***Difícil***	***Média***	***Difícil***
Valor predefinido	0	0	0	0
Valor predefinido+1	1/2	1	1	2
Valor predefinido+2	1	2	2	3
Valor predefinido+3	2	4	3	4
Valor predefinido+4	4	6	4	5
+1 Adicional	+2	+2	+1	+1

Se você tiver uma manobra baseada em uma perícia que não possui um equivalente da Quarta Edição, escolha uma perícia semelhante para basear a Técnica.

Magia

O sistema de magia não mudou muito na Quarta Edição. A maioria dos nomes de mágicas, dificuldades e efeitos permanecem os mesmos, embora seus custos em pontos como perícias mudaram; consulte a *Tabela de Conversão de Pontos de Perícia*. Uma mudança significativa é que as mágicas que eram resistidas por IQ na Terceira Edição agora são resistidas por Vontade na Quarta Edição. Os graus de movimentos rituais e palavras necessários para operar mágicas foram ligeiramente alterados para se adequar à progressão dos custos reduzidos de mágicas, que permanece em -1 de mana para cada cinco NHs acima de 10.

Essencialmente, sua lista de mágicas pode ser usada na Quarta Edição do jeito que está, apenas com os custos em pontos alterados. Consulte *Magia* (pág. MB234) para quaisquer mudanças na maneira como determinadas mágicas funcionam.

A Memória Eidética não dá mais bônus ao NH das mágicas. Você pode simular esse bônus comprando um ou dois níveis adicionais de Aptidão Mágica.

O tratamento completo de todas as mágicas do ***GURPS Magia*** e ***GURPS Grimório*** não é trazido no ***GURPS Módulo Básico*** da *Quarta Edição*. Para lidar com a maioria das mágicas consulte o novo ***GURPS Magia*** da *Quarta Edição*.

Psiquismo

Conversão às Pressas para Psiquismo

Para cada poder psíquico que você possui, anote o talento psíquico correspondente conforme fornecido na *Tabela de Conversão de Perícias e Poderes Psíquicos*. Encontre o nível médio de todas as suas perícias dentro desse poder e procure o resultado na *Tabela de Conversão de Nível de Habilidade Psíquica*, e anote o número listado de níveis naquele talento psíquico. Em seguida, para cada perícia psíquica, registre a vantagem correspondente da *Tabela de Conversão de Perícias e Poderes Psíquicos*. Se você tem um alto nível de poder, você pode querer consultar a vantagem listada e comprar vários níveis para imitar melhor o nível de poder.

O Psiquismo foi completamente mudado na Quarta Edição. Os poderes e perícias psíquicas não existem mais; eles foram substituídos por um novo sistema envolvendo limitações *modificadoras de poder* psíquico em vantagens e *talentos* psíquicos (na prática, novas vantagens psíquicas). Para converter habilidades psíquicas, você precisará reconstruí-las do zero com as novas regras. Veja *Psiquismo* (pág. MB254) para ler as regras completas sobre a criação de personagens psíquicos e prossiga a partir daí, mantendo o seguinte conselho em mente.

Cada poder psíquico corresponde a um conjunto de vantagens, uma limitação modificadora de poder psíquico associada e um talento psíquico. *Observe que os níveis de poder não correspondem aos níveis de talento*. O nível de poder psíquico é o poder bruto, enquanto o talento psíquico é a habilidade com a qual esse poder é exercido.

Cada perícia psíquica corresponde a uma vantagem particular (dentro do conjunto governado por seu poder associado) com a limitação modificadora de poder psíquico. *Observe que os níveis de habilidade não correspondem aos níveis da vantagem*. O NH de uma perícia psíquica está relacionado ao nível de talento de seu poder controlador.

Consulte a *Tabela de Conversão de Perícias e Poderes Psíquicos* para talentos e vantagens correspondentes aos poderes e perícias psíquicas do ***GURPS* Módulo Básico** da *Terceira Edição*. A maioria dessas vantagens tem ampliações e limitações especiais que podem ser usadas para personalizar sua habilidade psíquica; consulte cada vantagem individual para detalhes.

Se você tiver poderes ou perícias do ***GURPS* Psiquismo** que não estão cobertos aqui, simplesmente encontre uma vantagem que imite sua habilidade e, se desejar, acrescente um novo talento (como Talento para Eletrocinese ou Talento para Vampirismo Psíquico). Regras psíquicas avançadas são abordadas nos ***GURPS* Poderes**.

Para cada poder, seu nível de poder psíquico governava a distância ou peso que você poderia afetar com suas habilidades. Isso agora é personalizado para cada vantagem dentro do poder, seja comprando vários níveis da vantagem ou usando modificadores de distância e área de efeito.

Para cada perícia, seu nível de habilidade psíquica determinava o quão bem você poderia usar aquela habilidade. Isso agora é combinado para todas as habilidades no talento para o poder psíquico relevante; escolha um nível de talento que melhor se adapte à maioria de suas perícias nesse poder. Para orientações, veja abaixo.

Tabela de Conversão de Perícias e Poderes Psíquicos

Poder 3ª Edição / Perícia 3ª Edição	Talento 4ª Edição / Vantagem 4ª Edição
Antipsi	Nenhum
Estática Psíquica	Estática Psíquica
Resistência Psíquica	Resistente ao Psiquismo
ESP	Talento para PES
Clariaudiência	Clarisenciência (Clariaudiência, -30%; PES, -10%)
Clarividência	Clarisenciência (Clarividência, -10%; PES, -10%)
Precognição	Precognição (PES, -10%)
Psicometria	Psicometria (PES, -10%)
Cura Psíquica	Talento de Cura Psíquica
Cura	Cura (Cura Psíquica, -10%)
Psicocinese	Talento para PC
Criocinese	Controle Térmico (Frio, -50%; Psicocinética, -10%)
Levitação	Voo (Psicocinética, -10%)
Escudo PK	Resistência a Dano (Campo de Força, +20%; Psicocinética, -10%)
Pirocinese	Controle Térmico (Calor, -50%; Psicocinética, -10%)
Telecinese	Telecinese (Psicocinética, -10%)
Telepatia	Talento para Telepatia
Percepção de Emoção	Empatia (Telepática, -10%)
Golpe Mental	Ataque Inato (Fadiga; Imprecação, Variável; Telepática, -10%)
Escudo Mental	Escudo Mental (Telepática, -10%)
Metaideomorfose	Controle da Mente (Somente Condicionamento, +0%; Telepática, -10%)
Detectar Psi	Detectar Psis* (PES, -10%)
Sono	Atribulação (Imprecação, Variável; Sono, +150%; Telepática, -10%)
Telecontrole	Controle da Mente (Telepática, -10%)
Recepção Telepática	Leitura da mente (Telepática, -10%)
Transmissão Telepática	Diapsiquia (Telepática, -10%)
Psicoteleporte	Talento para Teleporte
Auto-psicoteleporte	Dobra (Teleporte Psíquico, -10%)
Exo-psicoteleporte	Dobra (Longa Distância, +40%; Teleporte Psíquico, -10%)

* Detectar Psis é uma habilidade PES na Quarta Edição, não uma habilidade de Telepatia.

Tabela de Conversão do Nível de Habilidade Psíquica

NH 3ª Edição	Nível de Talento 4ª Edição
abaixo de 10	0
10–14	1
15–19	2
20–24	3
25+	4

Modelos

Os modelos agora são um recurso central do ***GURPS***. Eles vêm em dois tipos: *modelos de personagens* e *modelos raciais*.

Modelos de Personagem

Você pode usar um modelo de personagem da Quarta Edição da mesma forma que faria com um da Terceira Edição.

Modelos Raciais

Na Terceira Edição, era possível pegar um modelo racial e obter um "desconto de pontos" em altas pontuações de atributos por causa da progressão desigual dos custos de pontos. Na Quarta Edição, isso não pode acontecer. O custo fixo dos atributos evita tais descontos de pontos. Assim, você pode misturar e combinar modelos e personagens gerados livremente, sem se preocupar com qualquer disparidade de pontos.

Afora isso, os modelos raciais também são usados da mesma maneira que na Terceira Edição.

GURPS

Nome ______________ Jogador ______________ Total de Pontos ______

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ______

Aparência ______________

PLANILHA DE PERSONAGEM

				ATUAL	
ST		[ ]	PV		[ ]
DX		[ ]	Vont		[ ]
IQ		[ ]	Per	ATUAL	[ ]
HT		[ ]	PF		[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ DANO GdP ______ GeB ______

VEL. BÁSICA ______ [ ] DESL. BÁSICO ______ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva	______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1	______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2	______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3	______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4	______

Línguas	Falada	Escrita	
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]

RD

NT: ______ [ ]

Familiaridades Culturais

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência ______
Status ______
Reputação ______

VANTAGENS E QUALIDADES

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Observações	Custo	Peso

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

TABELA DE VELOCIDADE/ DISTÂNCIA

Tabela completa na pág. MB550.

Modificador Velocidade/ Distância	Medida Linear (distância/ velocidade)
0	2 m ou menos
-1	3 m
-2	5 m
-3	7 m
-4	10 m
-5	15 m
-6	20 m
-7	30 m
-8	50 m
-9	70 m
-10	100 m
-11	150 m
-12	200 m
-13	300 m
-14	500 m
-15	700 m

PONTO DE IMPACTO

Modificador	Ponto
0	Torso
-2	Braço/ Perna
-3	Virilha
-4	Mão
-5	Rosto
-7	Crânio

Ataques de *Perf* e *Pa* podem visar pontos vitais por -3 e olhos por -9

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de *GURPS* podem ser baixadas em **www.sjgames.com/gurpsresources/**

Copyright © 2004. Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		$	/ Kgs.

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

____
____
____
____
____
____
____
____

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias_____ [ ]

Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural_____ [ ]

Desvantagens/Peculiaridades_____ [ ]

Perícias/Técnicas_____ [ ]

Outros_____ [ ]

GURPS

Nome ______ Jogador ______ Total de Pontos ______

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ______

Raça ______ Aparência ______

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST		[ ]	PV			[ ]
DX		[ ]	Vont			[ ]
IQ		[ ]	Per		ATUAL	[ ]
HT		[ ]	PF			[ ]

Línguas — **Falada** — **Escrita**

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

RD

NT: ______ [ ]

Familiaridades Culturais

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ DANO GdP ______ GeB ______

VEL. BÁSICA ______ [ ] DESL. BÁSICO ______ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva ______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1 ______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2 ______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3 ______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4 ______

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência ______
Status ______
Reputação ______
______
______
______
______

VANTAGENS E QUALIDADES

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

PERÍCIAS

Nome — NH — NH Relativo

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ___________________

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Observações	Custo	Peso

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

TABELA DE VELOCIDADE/ DISTÂNCIA

Tabela completa na pág. MB550.

Modificador Velocidade/ Distância	Medida Linear (distância/ velocidade)
0	2 m ou menos
-1	3 m
-2	5 m
-3	7 m
-4	10 m
-5	15 m
-6	20 m
-7	30 m
-8	50 m
-9	70 m
-10	100 m
-11	150 m
-12	200 m
-13	300 m
-14	500 m
-15	700 m

PONTO DE IMPACTO

Modificador	Ponto
0	Torso
-2	Braço/ Perna
-3	Virilha
-4	Mão
-5	Rosto
-7	Crânio

Ataques de *Perf* e *Pa* podem visar pontos vitais por -3 e olhos por -9

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de ***GURPS*** podem ser baixadas em **www.sjgames.com/gurpsresources/**

Copyright © 2004. Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		**$**	**/ Kgs.**

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

___

___

___

___

___

___

___

___

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias_____ [ ]

Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/
Familiaridade Cultural_______________ [ ]

Desvantagens/Peculiaridades____________ [ ]

Perícias/Técnicas_______________________ [ ]

Outros__________________________________ [ ]

CARACTERÍSTICAS DO MODELO

___

___

___

___

___

___

___

___

___

GURPS

Nome ____________ **Jogador** ____________ **Total de Pontos** ________

Altura ____ **Peso** _____ **Mod. de Tamanho** _____ **Idade** _______ **Pontos p/ Gastar** ________

Aparência ______________________________

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST		[ ]	**PV**			[ ]
DX		[ ]	**Vont**			[ ]
IQ		[ ]	**Per**		ATUAL	[ ]
HT		[ ]	**PF**			[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ **DANO GdP** _____ **GeB** _____

VEL. BÁSICA _________ [ ] **DESL. BÁSICO** _________ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva	______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1	______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2	______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3	______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4	______

Línguas	**Falada**	**Escrita**	
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]

RD

NT: ______________________ [ ]

Familiaridades Culturais

______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência ______________________

Status ______________________

Reputação ______________________

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	NH	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

TABELA DE VELOCIDADE/DISTÂNCIA

Tabela completa na pág. MB550.

Modificador Velocidade/ Distância	Medida Linear (distância/ velocidade)
0	2 m ou menos
-1	3 m
-2	5 m
-3	7 m
-4	10 m
-5	15 m
-6	20 m
-7	30 m
-8	50 m
-9	70 m
-10	100 m
-11	150 m
-12	200 m
-13	300 m
-14	500 m
-15	700 m
-16	1.000 m
-17	1.500 m

PONTO DE IMPACTO

Mod	Ponto
0	Torso
-2	Braço/ Perna
-3	Virilha
-4	Mão
-5	Rosto
-7	Crânio

Ataques de *Perf* e *Pa* podem visar pontos vitais por -3 e olhos por -9

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de *GURPS* podem ser baixadas em **www.sjgames.com/ gurpsresources/**

Copyright © 2004. Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	NH	Dano	Alcance	Aparar	Obs.	Custo	Peso

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		$	/ Kgs.

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

VANTAGENS E QUALIDADES

____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

____
____
____
____
____
____
____
____
____

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias____________ [ ]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/
Familiaridade Cultural____________ [ ]
Desvantagens/Peculiaridades____________ [ ]
Perícias/Técnicas____________ [ ]
Outros____________ [ ]

PERÍCIAS

Nome **NH** **NH Relativo**

____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]
____________________ [ ]

GURPS

Nome ____________ Jogador ____________ Total de Pontos ______
Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ______
Aparência ______________________________

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST		[ ]	**PV**			[ ]
DX		[ ]	**Vont**			[ ]
IQ		[ ]	**Per**		ATUAL	[ ]
HT		[ ]	**PF**			[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ DANO GdP ______ GeB ______
VEL. BÁSICA ________ [ ] DESL. BÁSICO ________ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva	______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1	______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2	______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3	______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4	______

VANTAGENS E QUALIDADES

______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]
______________________ [ ]

Línguas	Falada	Escrita
______________________	[ ]	[ ]
______________________	[ ]	[ ]

RD

APARAR

BLOQUEIO

NT: ______________________ [ ]

Familiaridades Culturais

______________________ [ ]
______________________ [ ]

Modificadores de Reação

Aparência ______________________
Status ______________________
Reputação ______________________
____

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]
______________________	[	]

GURPS

Nome ____ Jogador ____ Total de Pontos ____

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ____

Aparência ____

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST		[ ]	PV			[ ]
DX		[ ]	Vont			[ ]
IQ		[ ]	Per			[ ]
HT		[ ]	PF		ATUAL	[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ____ DANO GdP ____ GeB ____

VEL. BÁSICA ____ [ ] DESL. BÁSICO ____ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	____	DB×1	____	Esquiva	____
Leve (1) = 2×BC	____	DB×0,8	____	Esquiva -1	____
Média (2) = 3×BC	____	DB×0,6	____	Esquiva -2	____
Pesada (3) = 6×BC	____	DB×0,4	____	Esquiva -3	____
Muito Pesada (4) = 10×BC	____	DB×0,2	____	Esquiva -4	____

VANTAGENS E QUALIDADES

Línguas	Falada	Escrita
		[ ]
		[ ]

RD

APARAR

BLOQUEIO

NT: ____ [ ]

Familiaridades Culturais

____ [ ]

____ [ ]

Modificadores de Reação

Aparência ____

Status ____

Reputação ____

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo
		[ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Observações	Custo	Peso

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

____

____

____

____

____

____

____

____

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias______ [ ]

Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/
Familiaridade Cultural__________________ [ ]

Desvantagens/Peculiaridades______________ [ ]

Perícias/Técnicas__________________________ [ ]

Mágicas_________________________________ [ ]

Outros__________________________________ [ ]

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		$	/ Kgs.

MÁGICAS

Nome	NH	Custo	Nome	NH	Custo	Nome	NH	Custo
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]

GURPS

Nome ____________ Jogador ____________ Total de Pontos ______

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ______ Pontos p/ Gastar ______

Aparência ____________

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST		[ ]	**PV**			[ ]
DX		[ ]	**Vont**			[ ]
IQ		[ ]	**Per**			[ ]
HT		[ ]	**PF**		ATUAL	[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ DANO GdP ______ GeB ______

VEL. BÁSICA ______ [ ] DESL. BÁSICO ______ [ ]

CARGA ______ DESLOCAMENTO ______ ESQUIVA ______

RD	APARAR	BLOQUEIO

VANTAGENS E QUALIDADES

____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]

Modificadores de Reação

Aparência ____________
Status ____________
Reputação ____________
____

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso

ARMAS

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO.	Custo	Peso

Folha-Guia para Criação de Personagens

Tabela de Custo de Atributo/ Característica Secundária

ST	± 10 pontos/nível
DX	± 20 pontos/nível
IQ	± 20 pontos/nível
HT	± 10 pontos/nível
PV	± 2 pontos por ± 1 PV
ST de Golpe	5 pontos por +1 ST
ST de Levantamento	3 pontos por +1 ST
Vont	± 5 pontos por ± 1 Vont
Per	± 5 pontos por ± 1 Per
PF	± 3 pontos por ± 1 PF
Velocidade Básica	± 5 pontos por ± 0,25 velocidade
Deslocamento Básico	± 5 pontos por ± 1 m/s

Nível de Riqueza do Emprego	*Multiplicador de Recursos Iniciais*	*Típico Nível de Status*
Pobre	1/5	-2
Batalhador	1/2	-1
Médio	1	0
Confortável	2	1
Rico	5	2
Muito Rico	20	3
Podre de Rico	100	4
Multimilionário 1	1.000	5
Multimilionário 2	10.000	6
Multimilionário 3	100.000	7
Multimilionário 4	1.000.000	8

Riqueza	*Custo*
Falido	-25
Pobre	-15
Batalhador	-10
Médio	0
Confortável	10
Rico	20
Muito Rico	30
Podre de Rico	50
Multimilionário	50+25/nível

Aparência	*Custo*
Horrendo	-24
Monstruoso	-20
Hediondo	-16
Feio	-8
Sem Atrativos	-4
Comum	0
Atraente	+4
Elegante (ou Bonito)	+12
Muito Elegante (ou Muito Bonito)	+16
Lindo	+20

Nível Tecnológico:	± 5 pontos por ± NT
Familiaridade Cultural:	1 ou 2 pontos

Compreensão do Idioma	*Custo*
Nenhum	0
Rudimentar	2
Com Sotaque	4
Materna	6

Tabela de Dano/Base de Carga

ST	*GdP*	*GeB*	*BC*	*ST*	*GdP*	*GeB*	*BC*
1	1d-6	1d-5	0,1	27	3d-1	5d+1	73
2	1d-6	1d-5	0,4	28	3d-1	5d+1	78
3	1d-5	1d-4	0,9	29	3d	5d+2	84
4	1d-5	1d-4	1,6	30	3d	5d+2	90
5	1d-4	1d-3	2,5	31	3d+1	6d-1	96
6	1d-4	1d-3	3,6	32	3d+1	6d-1	102
7	1d-3	1d-2	4,9	33	3d+2	6d	109
8	1d-3	1d-2	6	34	3d+2	6d	116
9	1d-2	1d-1	8	35	4d-1	6d+1	123
10	1d-2	1d	10	36	4d-1	6d+1	130
11	1d-1	1d+1	12	37	4d	6d+2	137
12	1d-1	1d+2	14	38	4d	6d+2	144
13	1d	2d-1	17	39	4d+1	7d-1	152
14	1d	2d	20	40	4d+1	7d-1	160
15	1d+1	2d+1	23	45	5d	7d+1	203
16	1d+1	2d+2	26	50	5d+2	8d-1	250
17	1d+2	3d-1	29	55	6d	8d+1	303
18	1d+2	3d	32	60	7d-1	9d	360
19	2d-1	3d+1	36	65	7d+1	9d+2	423
20	2d-1	3d+2	40	70	8d	10d	490
21	2d	4d-1	44	75	8d+2	10d+2	563
22	2d	4d	48	80	9d	11d	640
23	2d+1	4d+1	53	85	9d+2	11d+2	723
24	2d+1	4d+2	58	90	10d	12d	810
25	2d+2	5d-1	63	95	10d+2	12d+2	903
26	2d+2	5d	68	100	11d	13d	1.000

Tabela de Custo de Vida

Status	*Custo do Status*	*Exemplos*	*Custo de Vida*
8	40	Imperador, rei-deus, chefe supremo	$600.000.000
7	35	Rei, papa, presidente	$60.000.000
6	30	Família real, governador	$6.000.000
5	25	Nobre importante, presidente de multinacional	$600.000
4	20	Nobre menos importante, representante do congresso, ator famoso	$60.000
3	15	Cavaleiro com terras, chefe dos ladrões, prefeito de uma grande cidade	$12.000
2	10	Cavaleiro sem terras, prefeito, líder comercial	$3.000
1	5	Fazendeiro, comerciante, padre, médico, conselheiro	$1.200
0	0	Homem livre, aprendiz, cidadão comum	$600
-1	-5	Servo, cidadão pobre	$300
-2	-10	Escravo, morador de rua	$100

Como Determinar os Atributos Básicos

As escolhas do jogador em relação aos atributos básicos determinam as habilidades do personagem — suas forças e fraquezas — por todo o jogo. Escolha-os com cuidado.

6 ou menos: *Incapacitante*. Um valor tão baixo num atributo limita enormemente o estilo de vida do personagem.

7: *Ruim*. As limitações do personagem são claras e evidentes para qualquer um que o conheça. Este é o menor valor que um personagem pode ter e ainda ser considerado capaz.

8 ou 9: *Abaixo da média*. Estes valores são limitantes, mas estão dentro da média dos seres humanos. O Mestre pode proibir que os atributos tenham valores abaixo de 8 para aventureiros em atividade.

10: *Média*. A maioria dos humanos se dá muito bem com um valor de atributo de 10!

11 ou 12: *Acima da média*. Estes valores são superiores, mas dentro do que se espera de um ser humano.

13 ou 14: *Excepcional*. Atributos nesses valores ficam evidentes na forma de músculos fortes, graça felina, diálogos sagazes ou uma saúde de ferro — para aqueles que conhecem o personagem.

15 ou mais: *Impressionante*. Um valor de atributo tão alto chama constantemente a atenção e provavelmente guiará as opções profissionais do personagem

Todos os itens acima pressupõem que o personagem é *humano*. Para não-humanos, considere cada ponto acima ou abaixo da média humana de 10 como uma variação de 10% da média da raça em questão.

Definindo o Nível De Habilidade

Não é fácil decidir os níveis de habilidade de um personagem a fim de mantê-lo vivo na aventura. Outra coisa complicada é determinar o nível de *realismo* de uma habilidade. Ao criar um PdJ (ou PdM), tenha em mente as seguintes diretrizes.

Pessoas Comuns

Pessoas comuns têm NHs que variam entre 9 e 11 e gastam de 20 a 40 pontos em "perícias cotidianas" (isso pode variar com aprendizado e dedicação). A maioria das pessoas distribui esses pontos equitativamente entre pelo menos uma dezena de perícias — resultando em níveis de habilidade entre 8 e 13. Perícias usadas para ganhar o sustento do personagem costumam estar no limite superior dessa faixa (12 ou 13), enquanto as perícias pouco utilizadas e aquelas originárias de cursos escolares há muito esquecidos apresentam uma pontuação inferior (8 ou 9).

Especialistas

Observe que a partir do momento em que o NH ultrapassa 14, a chance de sucesso não cresce muito para cada nível adicional de habilidade. Além disso, é possível que o personagem tenha que gastar muitos pontos para obter níveis de habilidade superiores a esse. No entanto, se seu personagem for um aventureiro, esse investimento pode valer a pena, pois irá ajudá-lo a superar as penalidades advindas de tarefas difíceis. Por exemplo, um personagem com NH 23 em Arrombamento tem as mesmas chances de abrir um cadeado simples ou um cadeado complexo, pois, de qualquer jeito, irá fracassar se obtiver um resultado de 17 ou 18 no teste. No entanto, se tentar arrombar uma fechadura extremamente *sofisticada* — que impõe uma penalidade de -6 às tentativas de abri-la — ele ainda tem um NH efetivo de 17 e *também* só irá fracassar num resultado de 17 ou 18.

Mestres

Um personagem que deseja ser um "Mestre" em sua área de conhecimento pode se sentir tentado a aumentar seus níveis de habilidade *ad infinitum*. No entanto, um verdadeiro Mestre tem uma compreensão aprimorada de todos os aspectos de sua vocação, o que pode ser mais bem representado por um nível de maestria (20 a 25) na perícia "principal" e diversificando o conhecimento em várias perícias "secundárias". Um nível extremo (qualquer valor acima de 25) em uma perícia tende a ser excessivo e inacreditável e, muitas vezes, *menos útil* do que um nível mais baixo combinado com uma ou mais perícias secundárias.

Um Mestre também deve pensar em usar alguns pontos em vantagens que anulam penalidades em condições adversas. Por exemplo, um Mestre do kung fu poderia comprar Treinado por um Mestre (reduzindo a penalidade de muitos ataques e bloqueios) e Reflexos em Combate (aumentando suas chances de se defender), aprimorando suas capacidades de uma forma que não seria possível com um simples valor elevado de perícia.

Talvez o Mestre queira limitar os personagens a níveis de habilidade entre 20 e 25 para encorajar os jogadores a desenvolverem seus personagens gradualmente, em vez de aplicar todos os pontos em apenas uma ou duas perícias

Tabela de Constituição Física

ST	*Variação de Altura (m)*	*Variação de Peso de acordo com a Constituição Física (Kg)* — *Magro (-5)*	*Médio (0)*	*Acima do Peso (-1)*	*Gordo (-3)*	*Muito Gordo (-5)*
6 ou menos	1,30–1,55	20–40	30–60	40–80	45–90	60–120
7	1,38–1,63	25–45	37,5–67,5	50,0–87,5	57,5–102,5	75–135
8	1,45–1,70	30–50	45,0–73,0	60,0–97,5	67,5–112,5	90–150
9	1,53–1,78	35–55	52,5–82,5	70,0–107,5	80,0–125,0	105–165
10	1,58–1,83	40–60	57,5–87,5	75,0–115,0	87,5–132,5	115–175
11	1,63–1,88	42,5–65,0	62,5–97,5	82,5–127,5	95,0–147,5	125–195
12	1,70–1,95	47,5–75,0	70,0–110,0	92,5–145,0	105,0–165,0	140–220
13	1,78–2,03	52,5–82,5	77,5–122,5	102,5–160,0	117,5–185,0	155–245
14 ou mais	1,85–2,10	57,5–90,0	85,0–135,0	112,5–177,5	127,5–202,5	170–270

Tabela de Custo das Perícias

	Nível de Dificuldade da Perícia			
NH Desejado	*Fácil*	*Médio*	*Difícil*	*Muito Difícil*
Atributo-3	–	–	–	1
Atributo-2	–	–	1	2
Atributo-1	–	1	2	4
Atributo+0	1	2	4	8
Atributo+1	2	4	8	12
Atributo+2	4	8	12	16
Atributo+3	8	12	16	20
Atributo+4	12	16	20	24
Atributo+5	16	20	24	28
+1	+4	+4	+4	+4

Tabela de Custo das Técnicas

	Dificuldade da Técnica	
NH Final da Perícia	*Média*	*Difícil*
Valor predefinido	0 pontos	0 pontos
Valor predefinido +1	1 ponto	2 pontos
Valor predefinido +2	2 pontos	3 pontos
Valor predefinido +3	3 pontos	4 pontos
Valor predefinido +4	4 pontos	5 pontos
+1	+1 ponto	+1 ponto

Tabela de Modificador de Tamanho

Maior Dimensão	*Modificador de Tamanho*
5 cm	-10
7 cm	-9
10 cm	-8
15 cm	-7
20 cm	-6
30 cm	-5
50 cm	-4
70 cm	-3
1 m	-2
1,5 m	-1
2 m	0
3 m	+1
5 m	+2
7 m	+3
10 m	+4
15 m	+5
20 m	+6
30 m	+7

Nível Tecnológico e Riqueza Inicial

NT	*Exemplo*	*Riqueza Inicial*	*Típico Salário Mensal*
NT0	Idade da Pedra (Pré-história e eras posteriores)	$250	$625
NT1	Idade do Bronze (3500 a.C. +)	$500	$650
NT2	Idade do Ferro (1200 a.C. +)	$750	$675
NT3	Idade Média (600 d.C. +)	$1,000	$700
NT4	Era dos Descobrimentos (1450+)	$2.000	$800
NT5	Revolução Industrial (1730+)	$5.000	$1.100
NT6	Era da Automação (1880+)	$10.000	$1.600
NT7	Era Nuclear (1940+)	$15.000	$2.100
NT8	Era Digital (1980+)	$20.000	$2.600
NT9	Era da Microtecnologia (2025+)	$30.000	$3.600
NT10	Era da Robótica (2070+)	$50.000	$5.600
NT11	Era da Matéria Exótica	$75.000	$8.100
NT12 +	O que o Mestre quiser!	$100.000	$10.600

As 8 Etapas da Criação do Personagem

- ☐ *Pontos Iniciais* (pág. MB10)
- ☐ *Conceito do Personagem* (pág. MB11)
- ☐ *Atributos Básicos* (pág. MB14) e *Características Secundárias* (pág. MB15)
- ☐ *Constituição Física* (pág. MB18) e *Idade e Beleza* (pág. MB20)
- ☐ *Antecedentes Sociais* (pág. MB22), *Riqueza e Influência* (pág. MB25), *Amigos e Inimigos* (pág. MB31) e *Identidades* (pág. MB31)
- ☐ *Vantagens* (pág. MB32) e *Qualidades* (pág. MB100)
- ☐ *Desvantagens* (pág. MB119) e *Peculiaridades* (pág. MB162)
- ☐ *Perícias* (pág. MB167) e *Técnicas* (pág. MB229)

Cartão de PdM

Para facilitar o controle de seus PdMs, criamos este cartão onde é possível registrar todas as informações pertinentes. Fica muito fácil usar uma caixa cheia de cartões PdM; você pode até usar um clipe de papel para juntar uma imagem (quem sabe tirada do ***Cardboard Heroes***) para cada cartão. Para PdMs que exigem mais detalhes, use a variante da Planilha de Personagem de uma página para PdM (pág. 35)

Nome: ____________
Aparência: ____________

____**ST** PV:____ ________
____**DX** Dano Básico
____**IQ** *GdP*: ________
____**HT** *GeB*: ________
PF:____ ________
Vont____ Per________
Vel. Básica: ____ Desl.: ____
Base de Carga: ________
Esq.: ____ Ap.: ____ Bl. ____
BD Escudo____ Mod. Tam.____

	Cabeça	Tronco	Braços	Mãos	Pernas	Pés
RD						

Reação +/-: ________ Total de Pontos: ____
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ____

Perícias: ____________

Estatística das Armas: ____________

Nome: ____________
Aparência: ____________

____**ST** PV:____ ________
____**DX** Dano Básico
____**IQ** *GdP*: ________
____**HT** *GeB*: ________
PF:____ ________
Vont____ Per________
Vel. Básica: ____ Desl.: ____
Base de Carga: ________
Esq.: ____ Ap.: ____ Bl. ____
BD Escudo____ Mod. Tam.____

	Cabeça	Tronco	Braços	Mãos	Pernas	Pés
RD						

Reação +/-: ________ Total de Pontos: ____
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ____

Perícias: ____________

Estatística das Armas: ____________

Nome: ____________
Aparência: ____________

____**ST** PV:____ ________
____**DX** Dano Básico
____**IQ** *GdP*: ________
____**HT** *GeB*: ________
PF:____ ________
Vont____ Per________
Vel. Básica: ____ Desl.: ____
Base de Carga: ________
Esq.: ____ Ap.: ____ Bl. ____
BD Escudo____ Mod. Tam.____

	Cabeça	Tronco	Braços	Mãos	Pernas	Pés
RD						

Reação +/-: ________ Total de Pontos: ____
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ____

Perícias: ____________

Estatística das Armas: ____________

Nome: ____________
Aparência: ____________

____**ST** PV:____ ________
____**DX** Dano Básico
____**IQ** *GdP*: ________
____**HT** *GeB*: ________
PF:____ ________
Vont____ Per________
Vel. Básica: ____ Desl.: ____
Base de Carga: ________
Esq.: ____ Ap.: ____ Bl. ____
BD Escudo____ Mod. Tam.____

	Cabeça	Tronco	Braços	Mãos	Pernas	Pés
RD						

Reação +/-: ________ Total de Pontos: ____
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ____

Perícias: ____________

Estatística das Armas: ____________

Planilha de Controle do Mestre

Nome do Personagem e Jogador	Reação + ou -	ST / DX / IQ / HT	Vont / Per	Vel. / Desloc.Básico	RD	PV / PV Atual

HABILIDADES ESPECIAIS

Personagens	Habilidades

TESTES NECESSÁRIOS

Personagens	Teste	Para Evitar

Planilha de Planejamento de Campanha
Mestre: ____________ Data: _______

Nome da Campanha: _______________________ Ano de Início: _________ Taxa de passagem de tempo:__________
Gênero _____________ Realista ou cinematográfica? ________________ Existem outros planos de existência? ______
Tema da campanha: ____

Plano de Fundo da Campanha

Cidade, nação, império, ou planeta base da campanha: __________________________ (Sugestão: forneça um mapa.)
Tipo de governo/sociedade: _______ Nível de Controle: _____ Exceções ao NC padrão: ________________________
Nível Tecnológico: _____ Exceções ao NT padrão: ____
Breve descrição de vizinhos poderosos, situação política/econômica, etc.: ____________________________________
____
____
Leitura sugerida ou obrigatória para os jogadores: ____
____

Informações aos PdJs

Pontos de personagens iniciais dos PdJs: ____________________________ Limite de desvantagens: ______________
Tipo de personagem particularmente útil/inútil: ____
____ (Sugestão: forneça modelos de personagem.)
Profissões particularmente apropriadas/inapropriadas: ____
____ (Sugestão: forneça descrições de empregos.)
Raças de PdJs admitidas: ____ (Sugestão: forneça modelos raciais.)
Recursos iniciais: ________________________________ Níveis permitidos de recursos iniciais: _________________
Níveis permitidos de Status: ________________________ NTs iniciais permitidos: ______________________________
Idiomas disponíveis: ____
Familiaridades Culturais disponíveis: ____
Vantagens, desvantagens e perícias *obrigatórias*: ____
____
Vantagens, desvantagens e perícias particularmente *apropriadas* ou *inapropriadas*: ____________________________
____
____
Patronos apropriados (e custo base): ____
Inimigos apropriados (e custo base): ____

Habilidades Especiais Permitidas aos PdJs

- Características exóticas/sobrenaturais: ____
____
- Perícias cinematográficas: ____
____
- Magos PdJs são permitidos? _____ Nível de mana padrão: ___________ Existem áreas de mana maior/menor? _____
  Alguma das mágicas do Capítulo 5 não é permitida? ____
- PdJs psis são permitidos? _______ Algum poder do Capítulo 6 não é permitido? __________________________
- PdJs desenvolvedores são permitidos? _____ Existem limitações especiais para a criação de instrumentos? ________
- Custo(s) dos Antecedentes Incomuns para essas habilidades: ______________________________________
- Restrições legais ou sociais dessas habilidades: ____

Outras Observações

Regras opcionais ou variantes do Livro 1 (vantagens, desvantagens, perícias, etc.): ____________________________
____
____
Regras opcionais ou variantes do Livro 2 (testes de habilidade, combate, lesão, etc.): __________________________
____
____

Lista Mestre de Características

Vantagens

M/F/Soc indica se a vantagem é *mental*, *física* ou *social*.
X/Sob indica se a vantagem é *exótica* ou *sobrenatural*. Um — nesta coluna significa que ela é *mundana*.

Vantagem	*M/F/Soc*	*X/Sob*	*Custo*	*Pág.*
Abafador de Mana	M	Sob	10/nível	34
Abascanto	M	Sob	2/nível	34
Abençoado	M	Sob	10+	35
Acessórios	F	X	1	100
Adaptabilidade Cultural	M	—	10	35
Adaptação ao Terreno	F	X	0 ou 5	35
Aderência	F	X	20	35
Agente Cativante	M	—	15/nível	90
Aliados	Soc	—	Variável	35
Ambidestria	F	—	5	38
Ampliador de Mana	M	Sob	50/nível	38
Anfíbio	F	X	10	38
Antecedentes Incomuns	M	—	Variável	39
Apagado	Soc	—	10	39
Aparência	F	—	Variável	21
Apetrechos	M	—	5/apetrecho	39
Aptidão Mágica	M	Sob	5 + 10/nível	40
Arrebatador	M	Sob	80	40
Arremedo	M	X	10	41
Artífice	M	—	10/nível	90
Artista Talentoso	M	—	5/nível	90
Ataque Adicional	F	—	25/nível	42
Ataque Constritivo	F	X	15	42
Ataque Inato	F	X	Variável	42
Atirador	M	—	25	43
Atribulação	F	X	10/nível	43
Audição Aguçada	F	—	2/nível	88
Audição Discriminatória	F	X	15	44
Audição Parabólica	F	X	4/nível	44
Audição Subsônica	F	X	0 ou 5	44
Autotranse	M	—	1	100
Boa Forma	F	—	5	45
Boca Adicional	F	X	5/boca	45
Bom Senso	M	—	10	45
Braços Adicionais	F	X	Variável	45
Cabeça Adicional	F	X	15/cabeça	46
Cálculos Instantâneos	M	—	2	46
Camaleão	F	X	5/nível	46
Camaleão Social	M	—	5	46
Caminhar no Ar	F	X	20	46
Caminhar sobre Líquidos	F	X	15	46
Canalização	M	Sob	10	46
Carga Útil	F	X	1/nível	47
Carisma	M	—	5/nível	47
Cibernética	F	—	Variável	47
Clarisenciência	M	Sob	50	47
Clericato	Soc	—	5	47
Companheiro Animal	M	—	5/nível	90
Consumo Reduzido	F	—	2/nível	48
Contatos	Soc	—	Variável	48
Controle da Mente	M	X	50	49
Controle do Metabolismo	F	X	5/nível	50
Controle Térmico	M/F	X	5/nível	50
Crescimento	F	X	10/nível	50
Cronolocalização	M	—	5	74
Cura	M	X	30	51
Curandeiro	M	—	10/nível	90
Dedos Verdes	M	—	5/nível	90
Defesas Ampliadas	M	—	Variável	51
Dentes	F	X	0, 1, ou 2	52
Desenvolvedor	M	—	25 ou 50	52
Deslocamento Ampliado	F	X	20/nível	52
Destemor	M	—	2/nível	53
Destino	M	Sob	Variável	53
Destreza Manual Elevada	F	—	5/nível	53
Detectar	M/F	X	Variável	53
Difícil de Subjugar	F	—	2/nível	53
Digestão Universal	F	X	5	54
Dobra	M	Sob	100	54
Dominação	M	Sob	20	55
Dorminhoco	F	—	1	100
Duplicação	M/F	X	35/cópia	55
Durabilidade Sobrenatural	F	Sob	150	56
Duro de Matar	F	—	2/nível	56
DX Braçal	F	X	12 ou 16/nível	56
Elasticidade	F	X	6/nível	56
Elo Mental	M	Sob	Variável	57
Empatia	M	—	15	57
Empatia com Animais	M	—	5	57
Empatia com Espíritos	M	Sob	10	57
Empatia com Plantas	M	—	5	57
Encolhimento	F	X	5/nível	57
Equilíbrio Perfeito	F	—	15	58
Equipamento Característico	Soc	—	Variável	58
Escavação	F	X	30 + 5/nível	58
Escorregadio	F	X	2/nível	58
Escudo Mental	M	X	4/nível	58
Espinhos	F	X	1 a 3	58
Estabilidade no Emprego	Soc	—	5	59
Estática Psíquica	M	Sob	30	59
Estilo	M/F	—	1	101
Expectativa de Vida Ampliada	F	X	2/nível	59
Experiência-G	M	—	1 a 10	59
Explorador	M	—	10/nível	91
Facilidade para Idiomas	M	—	10	59
Fala Subaquática	F	X	5	59
Fala Subsônica	F	X	0 ou 10	59
Fala Ultrassônica	F	X	0 ou 10	59
Falar com Animais	M	X	25	60
Falar com Plantas	M	X	15	60
Familiaridade Cultural	Soc	—	1 ou 2/cultura	23
Favor	Soc	—	Variável	60
Fé Verdadeira	M	Sob	15	60
Fleuma	M	—	15	60
Flexibilidade	F	—	5	60
Forma Alternativa	F	X	Variável	71
Forma de Sombras	F	X	50	61
Garras	F	X	Variável	61
Golpeadores	F	X	5–8	62
Grupo de Contato	Soc	—	Variável	62
Habilidade Matemática	M	—	10/nível	91
Habilidade Musical	M	—	5/nível	91
Habilidades Modulares	M/F	X	Variável	63
Hermafromorfo	F	X	5	63
Hierarquia	Soc	—	5 ou 10/nível	29
Hierarquia Administrativa	Soc	—	5 ou 10/nível	30
Hierarquia Comercial	Soc	—	5 ou 10/nível	30
Hierarquia Honorária	Soc	—	1/nível	29
Hierarquia Militar	Soc	—	5 ou 10/nível	30
Hierarquia Policial	Soc	—	5 ou 10/nível	30
Hierarquia Religiosa	Soc	—	5 ou 10/nível	30
Hipoalgia (Alto Limiar de Dor)	F	—	10	63
Idade Imutável	F	X	15	63
Identidade Alternativa	Soc	—	5 ou 15	63
Iluminado	M	Sob	15	64
Impossível de Matar	F	X	50 a 150	64

Vantagem	M/F/Soc	X/Sob	Custo	Pág.
Imunidade Legal	Soc	—	5 a 20	64
Indomável	M	—	15	65
Inércia Temporal	M	Sob	15	65
Infravisão	F	X	0 ou 10	65
Insubstancialidade	M/F	X	80	65
Interposição	F	X	Variável	66
Intuição	M	—	15	67
Investidura de Poder	M	Sob	10/nível	67
Invisibilidade	M/F	X	40	67
Lacrado	F	X	15	68
Lamentável	Soc	—	5	22
Leitura da Mente	M	X	30	68
Língua Ferina	M	—	5	68
Longevidade	F	—	2	69
Matemático Intuitivo	M	—	5	46
Médium	M	Sob	10	69
Membrana Nictitante	F	X	1/nível	69
Memória Eidética	M	—	5	69
Memória Fotográfica	M	—	10	69
Memória Racial	M	X	15 ou 40	69
Mente Digital	F	X	5	69
Mente Segmentada	M	X	50/nível	70
Mestre de Armas	M	—	Variável	70
Metabolismo Impoluto	F	X	1	101
Metamorfose	F	X	Variável	70
Mordida de Vampiro	F	X	30 + 5/nível	72
Morfose	F	X	Variável	72
Não Come nem Bebe	F	X	10	72
Não Dorme	F	X	20	72
Não Respira	F	X	20	73
Neutralizar	M	X	50	73
Noção do Perigo	M	—	15	73
Noção do Tempo Ampliada	M	X	45	73
Noção Exata do Tempo	M	—	2	74
Noção Tridim. do Espaço	F	—	10	87
NT Alto	M	—	5/nível	23
Obscurecer	F	X	2/nível	74
Obstinado	M	—	5	74
Olfato Discriminatório	F	X	15	74
Oráculo	M	Sob	15	74
Ótima Forma	F	—	15	45
Padrão de Tempo Alterado	M	X	100/nível	75
Paladar Discriminatório	F	X	10	75
Paladar/Olfato Apurado	F	—	2/nível	88
Patronos	Soc	—	Variável	75
Pelagem	F	X	1	101
Pele Elástica	F	X	20	77
Pendulear	F	X	5	77
Permissão de Segurança	Soc	—	Variável	77
Pernas Adicionais	F	X	Variável	77
Perspicácia Comercial	M	—	10/nível	91
Poderes Legais	Soc	—	5, 10, ou 15	78
Por Dentro da Moda	M	—	5	21
Possessão	M	X	100	78
Pouco Sono	F	—	2/nível	80
Precognição	M	Sob	25	80
Prender a Respiração	F	X	2/nível	80
Propósito Maior	M	Sob	5	80
Psicometria	M	Sob	20	81
Pulmões com Filtro	F	X	5	81
Queda de Gato	F	X	10	81
Rastreamento Ampliado	F	X	5/nível	81
Reconhecimento Social	Soc	—	5/nível	81
Recuperação Acelerada	F	—	5	82
Recuperação da Consciência	F	X	10	82
Recuperação Muita Acelerada	F	—	15	82
Redespertar	M	Sob	10	82
Reflexos em Combate	M	—	15	82
Regeneração	F	X	Variável	82
Reivindicar Hospitalidade	Soc	—	1 a 10	82
Renda Própria	Soc	—	1/nível	26
Reputação	Soc	—	Variável	26
Resistência a Dano	F	X	5/nível	83
Resistência à Pressão	F	X	5 a 15	84
Resistência ao Vácuo	F	X	5	84

Vantagem	M/F/Soc	X/Sob	Custo	Pág.
Resistente	F	—	Variável	84
Restaurar Membros	F	X	40	85
Retenção	F	X	2/nível	85
Riqueza	Soc	—	Variável	25
Rosto Sincero	F	—	1	101
Saltador	M	Sob	100	86
Sem Ressaca	F	—	1	101
Sensível	M	—	5	57
Senso de Direção	F	—	5	87
Sentido de Monitoramento	F	X	Variável	87
Sentido de Vibração	F	X	10	88
Sentido Protegido	F	X	5/sentido	88
Serendipidade	M	—	15/nível	88
Silêncio	F	X	5/nível	89
Sonda Mental	M	X	20	89
Sorte	M	—	Variável	89
ST Braçal	F	X	3, 5, ou 8/nível	89
ST de Golpe	F	X	5/nível	89
ST de Levantamento	F	X	3/nível	89
Status	Soc	—	5/nível	28
Super Escalada	F	X	3/nível	90
Super Salto	F	X	10/nível	90
Super Sorte	M	Sob	100	90
Superaudição	F	X	0 ou 5	90
Talento	M	—	Variável	90
Talento Instintivo	M	Sob	20/nível	91
Tato Apurado	F	—	2/nível	88
Telecinese	M/F	X	5/nível	92
Telecomunicação	M/F	X	Variável	93
Terror	M	Sob	30 + 10/nível	94
Títere	M	X	5 a 10	94
Tolerância a Ferimentos	F	X	Variável	94
Tolerância à Radiação	F	X	Variável	95
Tolerância à Temperatura	F	—	1/nível	95
Tolerância ao Álcool	F	—	1	101
Tolerância-G Ampliada	F	—	5 a 25	95
Toque Sensível	F	X	10	96

Vantagem	M/F/Soc	X/Sob	Custo	Pág.
Treinado por um Mestre	M	—	30	96
Ultraflexibilidade das Juntas	F	—	15	61
Ultravisão	F	X	0 a 10	96
Venturoso	M	—	15	96
Ver o Invisível	F	X	15	96
Versátil	M	—	5	96
Vida Extra	M	X	25/vida	96
Vínculo Especial	M	Sob	5	97
Visão 360 graus	F	X	25	97
Visão Aguçada	F	—	2/nível	88
Visão Hiperespectral	F	X	25	97
Visão Microscópica	F	X	5/nível	97
Visão no Escuro	F	X	25	97
Visão Noturna	F	—	1/nível	97
Visão Penetrante	F	X	10/nível	97
Visão Periférica	F	—	15	98
Visão Telescópica	F	X	5/nível	98
Visualização	M	Sob	10	98
Voo	F	X	40	98
Voz Melodiosa	F	—	10	100
Voz Penetrante	F	—	1	101
Xeno-adaptabilidade	M	—	20	35

Desvantagens

M/F/Soc indica se a desvantagem é *mental*, *física* ou *social*.

X/Sob indica se a vantagem é *exótica* ou *sobrenatural*. Um — nesta coluna indica que ela é *mundana*.

Se o *custo* da desvantagem estiver seguido de um *, é necessário escolher um número de autocontrole, o custo listado é para um valor padrão de autocontrole 12.

Desvantagem	*M/F/Soc*	*X/Sob*	*Custo*	*Pág.*
Acima do Peso	F	—	-1	19
Acomodado	M	—	-1	163
Alcoolismo	F	—	-15 ou -20	122
Altruísmo	M	—	-5*	122
Amigável	M	—	-5	122
Amnésia	M	—	-10 ou -25	122
Antecedentes Mundanos	M	—	-10	122
Antipático	M	—	-1	163
Aparência	F	—	Variável	20
Apetite Incontrolável	M	Sob	-15*	122
Assexuado	F	X	-1	165
Assustar Animais	M	Sob	-10	123
Ataque Infeccioso	F	Sob	-5	123
Atavismo por Estresse	M	X	Variável*	123
Atento	M	—	-1	163
Atrapalhado	F	—	-5 ou -10	123
Autodestruição	F	X	-10	123
Avareza	M	—	-10*	123
Aversão	M	Sob	Variável	123
Aversões	M	—	-1	163
Azar	M	—	-10	124
Baixa Autoestima	M	—	-10	124
Barulhento	F	—	-2/nível	124
Bestial	M	X	-10 ou -15	124
Bioquímica Incomum	F	X	-5	125
Briguento	M	—	-10*	125
Características Distintas	F	—	-1	165
Características Sobrenaturais	F	Sob	Variável	125
Castrado	F	—	-1	165
Cegueira	F	—	-50	125
Cegueira Noturna	F	—	-10	126
Chauvinista	M	—	-1	163
Circunspecção	M	—	-10	126
Cleptomania	M	—	-15*	126
Cobiça	M	—	-15*	126
Código de Honra	M	—	-1 ou -5 a -15	126, 163
Completamente Desastrado	F	—	-15	132
Complexo de Culpa	M	—	-5	127
Compreensivo	M	—	-1	163
Compulsão	M	—	-5 a -15*	127
Confuso	M	—	-10*	128
Consumo Ampliado	F	—	-10/nível	128
Convulsões Pós-combate	M	—	-5*	129
Corcunda	F	—	-10	129
Covardia	M	—	-10*	129
Credulidade	M	—	-10*	129
Criativo	M	—	-1	163
Cuidadoso	M	—	-1	164
Curiosidade	M	—	-5*	129
Daltonismo	F	—	-10	129
Deficiência Física	F	—	-10 a -30	130
Deficiências Menores	F	—	-1	165
Dependência	F	X	Variável	130
Dependentes	Soc	—	Variável	130
Depressão Crônica	M	—	-15*	131
Desastrado	F	—	-5	132
Desatento	M	—	-10*	132
Desdobramento de Pers.	M	—	-15*	132
Despretensioso	M	—	-1	164
Destino	M	Sob	Variável	132
Destruidor da Vida	M	Sob	-10	132
Dever	Soc	—	Variável	133
Dieta Restrita	F	—	-10 a -40	134
Dificuldade com Números	M	—	-5	134
Dislexia	M	—	-10	134
Disopia	F	—	-25	134
Disosmia	F	—	-5	135
Distração	M	—	-15	135
Distraído	M	—	-1	164
Distúrbio Neurológico	F	—	Variável	135
Dívidas	Soc	—	-1/nível	26
Doença Contagiosa	F	—	-5	135
Doente Terminal	F	—	-50, -75 ou -100	135
Dor Crônica	F	—	Variável	135
Dorminhoco	F	—	-5	136
Doutrinas Religiosas	M	—	-5 a -15	136
Drenagem	F	Sob	Variável	136
Duro de Ouvido	F	—	-10	136
Egoísmo	M	—	-5*	136
Elétrico	F	X	-20	137
Embotado	M	—	-1	164
Enjoadiço	M	—	-10*	137
Enjoo	F	—	-10	137
Enjoo Espacial	F	—	-10	137
Enjoo Temporal	F	—	-10	137
Entorpecido	F	—	-20	137
Enxerido	M	—	-1	164
Epilepsia	F	—	-30	138
Estigma Social	Soc	—	-5 a -20	138
Estômago Sensível	F	—	-1	165
Excesso de Confiança	M	—	-5*	139
Expectativa de Vida Reduzida	F	X	-10/nível	139
Fácil de Decifrar	M	—	-10	139
Fácil de Matar	F	—	-2/nível	139
Fanatismo	M	—	-15	139
Fantasias	M	—	-1 ou -5 a -15	139, 164
Feições Estranhas	F	—	Variável	22
Ferido	F	—	-5	140
Flashbacks	M	—	Variável	140
Fobias	M	—	Variável*	140
Fora de Forma	F	—	-5	142
Forma de Sombras	F	X	-20	142
Fragilidade	F	X	Variável	142
Fragilidade em Aceleração	F	—	-1	165
Fraqueza	F	X	Variável	143
Fúria	M	—	-10*	143
Gagueira	F	—	-10	143
Gigantismo	F	—	0	19
Gordo	F	—	-3	19
Gregário	M	—	-10	122
Gula	M	—	-5*	143
Hábitos Detestáveis	M	—	-5, -10, ou -15	22
Hábitos ou Expressões	M	—	-1	164
Hemofilia	F	—	-30	144
Hiperalgia	F	—	-10	144
Honestidade	M	—	-10*	144
Horizontal	F	X	-10	145
Identidade Secreta	Soc	—	Variável	145
Identidade Trocada	F	—	-5	21
Impulsividade	M	—	-10*	145
Incapaz de Aprender	M	—	-30	145
Incapaz de Falar	F	—	-15	145
Incapaz de Flutuar	F	—	-1	165
Incapaz de Sentir Prazer	F	—	-15	145
Incompetente	M	—	-1	164
Indeciso	M	—	-10*	145
Indiferente	M	—	-5*	146
Indulgente	M	—	-15*	146
Ingênuo	M	—	-10	146
Inimigos	Soc	—	Variável	146
Insensível	M	—	-5	147
Insone	F	—	-10 ou -15	147

Desvantagem	M/F/Soc	X/Sob	Custo	Pág.
Intolerância	M	—	Variável	147
Intolerância ao Álcool	F	—	-1	165
Intolerância-G	F	—	-10 ou -20	147
Inveja	M	—	-10	147
Invertebrado	F	X	-20	147
Irritabilidade	M	—	-10*	147
Lunático	M	—	-10	148
Luxúria	M	—	-15*	148
Magnetismo Sobrenatural	M	Sob	-15	148
Magro	F	—	-5	18
Maldição	M	Sob	-75	148
Maldição Divina	M	Sob	Variável	148
Maneta (Um Braço)	F	—	-20	148
Maneta (Uma Mão)	F	—	-15	148
Maníaco-depressivo	M	—	-20	149
Manuseadores Precários	F	X	-30	149
Manutenção	F	—	Variável	149
Mão Fraca	F	—	-5/nível	150
Marca Registrada	M	—	-1 ou -5 a -15	150, 164
Mau Cheiro	F	—	-10	150
Megalomania	M	—	-10	150
Mentalidade de Escravo	M	—	-40	151
Mente Aberta	M	—	-1	164
Mordida Fraca	F	X	-2	151
Mudança de Personalidade	M	—	-1	164
Mudez	F	—	-15	145
Muito Fora de Forma	F	—	-15	142
Muito Gordo	F	—	-5	19
Nanismo	F	—	-15	19
Não-iconográfico	M	—	-10	151
No Limite	M	—	-15*	151
Noturno	F	X	-20	151
NT Baixo	M	—	-5/nível	22
Oblívio	M	—	-5	151
Obsessão	M	—	-1, -5, ou -10*	151, 164
Orgulhoso	M	—	-1	164
Pacifismo	M	—	Variável	152
Padrão de Tempo Reduzido	M	X	-100	152
Paralisia Frente ao Combate	F	—	-15	152
Paranoia	M	—	-10	152
Pernas Tortas	F	—	-1	165
Pesadelos	M	—	-5*	152
Piromania	M	—	-5*	153
Pouca Empatia	M	—	-20	153
Preferências	M	—	-1	164
Preguiça	M	—	-10	153
Problemas na Coluna	F	—	-15 ou -25	153
Recuperação Lenta	F	—	-5/nível	153
Refeição Demorada	F	X	-10	153
Reprogramável	M	X	-10	153
Repugnância	F	Sob	-5 a -15	154
Reputação	Soc	—	Variável	26
Ressacas Terríveis	F	—	-1	165
Riqueza	Soc	—	Variável	25
Sadismo	M	—	-15*	154
Sangue Frio	F	—	-5 ou -10	154
Sanguinolência	M	—	-10*	154
Segredo	Soc	—	-5 a -30	155
Sem Imaginação	M	—	-5	155
Sem Manuseadores	F	X	-50	149
Sem Noção de Profundidade	F	—	-15	155
Sem Pernas	F	X	Variável	156
Sem Recuperação	F	X	-20 ou -30	156
Sem um Dedo	F	—	-2 ou -5	156
Semiereto	F	X	-5	156
Senso do Dever	M	—	-2 a -20	156
Simpático	M	—	-1	164
Solitário	M	—	-5*	157
Sonambulismo	M	—	-5*	157
Sonhador	M	—	-1	164
Sono Complementar	F	—	-2/nível	157
Sono Leve	F	—	-5	157
Sonolento	F	X	Variável	157
Status	Soc	—	-5/nível	28
Supersensitivo	M	Sob	-15	157
Suporte de Vida Ampliado	F	X	Variável	158
Surdez	F	—	-20	158
Susceptibilidade à Magia	M	Sob	-3/nível	158
Suscetível	F	—	Variável	158
Teimosia	M	—	-5	158
Temor	M	—	-2/nível	158
Tetraplégico	F	—	-80	159
Timidez	M	—	-5, -10, ou -20	159
Trapaceiro	M	—	-15*	159
Único	M	Sob	-5	159
Veracidade	M	—	-5*	159
Viciado em Trabalho	M	—	-5	159
Vício	M/F	—	Variável	159, 164, 165
Visão Restrita	F	—	-15 ou -30	160
Voto	M	—	-1 ou -5 a -15	160, 165
Voz Irritante	F	—	-10	161
Vozes Fantasmagóricas	M	—	-5 a -15	161
Vulnerabilidade	F	X	Variável	161
Xenofilia	M	—	-10*	161
Zarolho	F	—	-15	162

Modificadores

Os seguintes modificadores são aplicáveis às vantagens e desvantagens em geral. Muitas características têm seus próprios modificadores especiais; consulte a descrição da característica específica para maiores detalhes. Na coluna ***Tipo***, os modificadores de ataque são denotados pela letra **A**; uma limitação de Instrumento (v. pág. 116) é denotada por um **E**. Um — indica que não é nenhuma das duas.

Ampliações

Nome	Tipo	Valor	Pág.
Acompanhamento	A	Variável	102
Acurado	A	+5%/nível	102
Afeta a Matéria	—	+40%	102
Afeta Insubstancial	—	+20%	102
Agente de Contato	A	+150%	102
Agente Respiratório	A	+50%	102
Agente Sanguíneo	A	+100%	102
Alcance Ampliado	—	+10%/nível	102
Área Seletiva	A	+20%	103
Assinatura Discreta	A	+10%	103
Assinatura Inexistente	A	+20%	103
Aura	A	+80%	103
Barreira	A	+30% ou +60%	103
Base Sensorial	A	Variável	103
Baseado em (Atributo Diferente)	A	+20%	103
Cíclico	A	Variável	104
Cone	A	Variável	104
Cósmica	—	Variável	105
Custo em Pontos de Fadiga Red.	—	+20%/nível	105
De cima	A	+30%	105
Divisor de Armadura	A	Variável	105
Efeito Colateral	A	Variável	105
Efeito de Área	A	+50%/nível	105
Explosão (exp)	A	+50%/nível	108
Flutuação	A	+20%	105
Fogo Contínuo	A	Variável	105
Fragmentação (frag)	A	+15%/dado	108
Guiado	A	+50%	106
Imprecação	A	Variável	106
Incendiário (inc)	A	+10%	108

Nome	*Tipo*	*Valor*	*Pág.*
Interligação	—	+10% ou +20%	107
Jato	A	+0%	107
Longa Distância	—	+40%	107
Mobilidade	A	+40%/nível	108
Modificadores de dano	A	Variável	108
Perigo	A	Variável	108
Persistente	A	+40%	108
Prazo Estendido	—	Variável	109
Projeção Dupla (pdp)	A	+20%	108
Radiação (rad)	A	+25% ou +100%	108
Retardo	A	Variável	109
Seletividade	—	+10%	109
Sintomas	A	Variável	109
Sobretensão (sob)	A	+20%	108
Subaquático	A	+20%	109
Teleguiado	A	Variável	106
Tempo Reduzido	—	+20%/nível	109
Trauma por Impacto Duplo (tid)	A	+20%	108
Variável	A	+5%	109

Limitações

Nome	*Tipo*	*Valor*	*Pág.*
Acesso	—	Variável	110
Agente de Contato	A	-30%	110
Agente Sanguíneo	A	-40%	110
Alcance Reduzido	—	-10%/nível	110
Apenas em Emergências	—	-30%	110
Apenas Inconsciente	—	-20%	110
Ataque Corpo a Corpo	A	Variável	111
Atraso	A	Variável	111
Base Sensorial	A	Variável	111
Bombardeio	A	Variável	111
Custa Fadiga	—	Variável	111
Destreinado	—	-40%	111
Desvantagem Temporária	—	Variável	111
Dissipação	A	-50%	112
Divisor de Armadura	A	Variável	112
Efeito Incômodo	—	Variável	112
Emanação	A	-20%	112
Frágil	E	Variável	117
Gasto Adicional de Tempo	—	-10%/nível	112
Gatilho	—	Variável	112
Impreciso	A	-5%/nível	113
Inconstante	—	Variável	113
Incontrolável	—	-10% ou -30%	113
Limitações de Dano	A	Variável	113
Mitigador	—	Variável	113
Pacto	—	Variável	114
Pode Ser Roubado	E	Variável	117
Potência Total Apenas em Emerg.	—	-20%	110
Requer Preparo	—	Variável	115
Requer Recarga	—	Variável	116
Recuo Adicional	A	-10%/nível	114
Resistível	A	Variável	116
Sem Ferimento (sft)	A	-50%	113
Sem Projeção (spj)	A	-10%	113
Sem Trauma por Impacto (sti)	A	-20%	113
Sempre Ativa	—	Variável	116
Único	E	-25%	117
Uso Limitado	—	Variável	116

Perícias

Dificuldades é **F** para *Fácil*, **M** para *Média*, **D** para *Difícil*, ou **MD** para *Muito Difícil*.
Valores Predefinidos marcados com ***** não se aplicam sempre ou variam em circunstâncias especiais; consulte a descrição no texto principal.
Perícias marcadas com um **†** *exigem* especialização.

Perícia	*Atrib*	*Dif*	*Predefinido*	*Pág.*
Acrobacia	DX	D	DX-6	174
Acrobacia Aérea	DX	D	DX-6	174
Acrobacia Aquática	DX	D	DX-6	174
Adaga de Esgrima	DX	M	Jitte/Sai-4, Faca-4, Rapieira-3, Sabre-3, Terçado-3	177
Adestramento de Animais†	IQ	M	IQ-5	174
Adivinhação†	IQ	M	IQ-5, Lábia-3, Ocultismo-3	174
Administração	IQ	M	IQ-5, Comércio-3	175
Alquimia/NT	IQ	MD	Nenhum	175
Alvenaria	IQ	F	IQ-4	175
Análise de Informação/NT	IQ	D	IQ-6, Estratégia (qualquer)-6	175
Análise de Mercado	IQ	D	IQ-6, Comércio-4, Economia-5	176
Antropologia†	IQ	D	IQ-6, Paleontologia (Paleoantropologia)-2 ou Sociologia-3	176
Aparar Armas de Projétil	DX	D	Nenhum	176
Arco	DX	M	DX-5	176
Arma de Arremesso†	DX	F	DX-4*	176
Armadilhas/NT	IQ	M	IQ-5, Arrombamento-3	176
Armas de Combate Corpo a Corpo	DX	Varia	Especial	177
Armas de Feixe/NT†	DX	F	DX-4	178
Armas de Fogo/NT†	DX	F	DX-4	178
Armas de Haste	DX	M	Lança-4, Bastão-4, Machado/Maça de Duas Mãos-4	177
Armeiro/NT†	IQ	M	IQ-5, Engenharia (mesma)-4	179
Arqueiro Zen	IQ	MD	Nenhum	179
Arqueologia	IQ	D	IQ-6	179
Arquitetura/NT	IQ	M	IQ-5, Engenharia (Civil)-4	179
Arremedo†	IQ	D	IQ-6*	180
Arremessador de Lança	DX	M	DX-5, Arma Arremessada (Lança)-4	180
Arremesso	DX	M	DX-3, Soltar-4	180
Arrombamento/NT	IQ	M	IQ-5	181
Arte da Invisibilidade	IQ	MD	Nenhum	181
Arte do Arremesso	DX	D	Nenhum	181
Arte Erótica	DX	M	DX-5, Acrobacia-5	181
Arte ou Esporte de Combate	DX	Varia	Especial	181
Artilharia/NT†	IQ	M	IQ-5	181
Artista†	IQ	D	IQ-6	182
Assuntos Atuais/NT†	IQ	F	IQ-4, Pesquisa-4	182
Astronomia/NT	IQ	D	IQ-6	183
Ataque Inato†	DX	F	DX-4	183
Atuação	IQ	M	IQ-5, Oratória-2, Dissimulação-2	183
Auto-Hipnose	Vont	D	Meditação-4	183
Bastão	DX	M	Arma de Haste-4, Lança-2	177
Besta	DX	F	DX-4	184
Bioengenharia/NT†	IQ	D	Biologia-5	184
Biologia/NT†	IQ	MD	IQ-6, Naturalista-6	184
Bloqueio Mental	Vont	M	Vont-5, Meditação-5	184
Boemia	HT	F	HT-4	184
Boleadeira	DX	M	Nenhum	185
Boxe	DX	M	Nenhum	185
Briga	DX	F	Nenhum	185
Caminhada	HT	M	HT-5	185
Camuflagem	IQ	F	IQ-4, Sobrevivência-2	185

Perícia	Atrib	Dif	Predefinido	Pág.
Canhoneiro/NT†	DX	F	DX-4	186
Canto	HT	F	HT-4	186
Capa	DX	M	DX-5, Rede-4, Escudo (qualquer)-4	186
Captação	Per	F	Per-4	186
Caratê	DX	D	Nenhum	186
Carpintaria	IQ	F	IQ-4	187
Carregamento	IQ	M	IQ-5, Adestramento de Animais (Equinos)-5	187
Carroceiro†	IQ	M	IQ-5, Adestramento de Animais (mesma)-4, Cavalgar (mesma)-2	187
Cartografia/NT	IQ	M	IQ-5, Geografia (qualquer)-2, Matemática (tipografia)-2, Navegação (qualquer)-4	187
Cativar	Vont	D	Nenhum	195
Cavalgar†	DX	M	DX-5, Adestramento de Animais (mesma)-3	188
Chicote	DX	M	Chicote de Energia-3, Kusari-3, Chicote Monofio-3	177
Chicote de Energia	DX	M	Kusari-3, Chicote-3, Chicote Monofio-3	177
Chicote Monofio	DX	D	Chicote de Energia-3, Kusari-3, Chicote-3	177
Ciclismo	DX	F	DX-4, Condução (motocicleta)-4	188
Ciência Estranha	IQ	MD	Nenhum	188
Cirurgia/NT	IQ	MD	Fisiologia-8, Medicina-5, Primeiros Socorros-12, Veterinária-5	188
Comércio	IQ	M	IQ-5, Análise de Mercado-4, Finanças-6	188
Composição Musical	IQ	D	Instrumentos Musicais-2, Poesia-2 (para canções)	188
Condução/NT†	DX	M	DX-5, IQ-5	189
Conhecimento das Ervas/NT	IQ	MD	Nenhum	189
Conhecimento do Terreno†	IQ	F	IQ-4, Geografia (Regional)-3*	190
Conhecimento Oculto†	IQ	M	Nenhum	191
Connoisseur†	IQ	M	IQ-5*	192
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT†	IQ	M	IQ-5, Engenharia (Eletrônica)-3, Operação de Aparelhos Eletrônicos (mesma)-3	192
Contabilidade	IQ	D	IQ-6, Comércio-5, Finanças-4, Matemática (Estatística)-5	192
Contrabando	IQ	M	IQ-5	192
Controle de Respiração	HT	D	Nenhum	193
Controle das Funções Involuntárias	HT	MD	Nenhum	193
Controle de Carregamento/NT	IQ	M	IQ-5	193
Corrida	HT	M	HT-5	193
Costura/NT	DX	F	DX-4	193
Criminologia/NT	IQ	M	IQ-5, Psicologia-4	193
Criptografia/NT	IQ	D	Matemática (Criptologia)-5	193
Cuidados com a Casa	IQ	F	IQ-4	194
Culinária	IQ	M	IQ-5, Cuidados com a Casa-5	194
Cultivo/NT	IQ	M	IQ-5, Biologia-5, Jardinagem-3	194
Dança	DX	M	DX-5	194
Desenho de Símbolos†	IQ	D	Especial	194
Deslumbrar	Vont	D	Nenhum	194
Despertar Emoção	Vont	D	Nenhum	195
Desviar	DX	D	Nenhum	195
Detecção de Mentiras	Per	D	Per-6, Linguagem Corporal-4, Psicologia-4	195
Diagnose/NT	IQ	D	IQ-6, Medicina-4, Primeiros Socorros-8, Veterinária-5	196

Perícia	Atrib	Dif	Predefinido	Pág.
Digitação	DX	F	DX-4	196
Diplomacia	IQ	D	IQ-6, Política-6	196
Disfarce/NT†	IQ	M	IQ-5, Maquiagem-3	196
Dissimulação	IQ	M	IQ-5, Atuação-2, Oratória-5	196
Economia	IQ	D	IQ-6, Análise de Mercado-5, Finanças-3, Comércio-6	197
Eletricista/NT	IQ	M	IQ-5, Engenharia (Elétrica)-3	197
Encenação de Combate	DX	M	Arte ou Esporte de Combate-2, Atuação-3, uma perícia de combate verdadeira-3	197
Engenharia/NT†	IQ	D	Especial	197
Engolidor de Fogo	DX	M	Nenhum	197
Entrada Forçada	DX	F	Nenhum	198
Escalada	DX	M	DX-5	198
Escrita	IQ	M	IQ-5	198
Escudo†	DX	F	DX-4	198
Espada de Duas Mãos	DX	M	Espada de Energia-4, Espadas de Lâmina Larga-4	178
Espada de Energia	DX	M	Qualquer Espada-3	178
Espadas Curtas	DX	M	Espada de Energia-4, Espadas de Lâmina Larga-2, Jitte/Sai-3, Faca-4, Sabre-4, Terçado-4, Tonfa-3	177
Espadas de Lâmina Larga	DX	M	Espada de Energia-4, Rapieira-4, Sabre-4, Espadas Curtas-2, Espada de Duas Mãos-4	177
Esportes	DX	M	Especial	198
Esqui	HT	D	HT-6	198
Estratégia†	IQ	D	IQ-6, Análise da Informação-6, Tática-6	198
Exorcismo	Vont	D	Vont-6, Magia Ritualística (qualquer)-3, Ritual Religioso (qualquer)-3, Teologia (qualquer)-3	199
Explosivos/NT†	IQ	M	IQ-5*	199
Faca	DX	F	Espada de Energia-3, Adaga de Esgrima-3, Espadas Curtas -3	178
Falcoaria	IQ	M	IQ-5, Adestramento de Animais (Ave de Rapina)-3	200
Falsificação/NT	IQ	D	IQ-6, Falsificação de Dinheiro-2	200
Falsificação de Dinheiro/NT	IQ	D	IQ-6, Falsificação-2	200
Farmácia/NT†	IQ	D	IQ-6*	200
Ferreiro/NT†	IQ	M	IQ-5*	200
Filosofia†	IQ	D	IQ-6	200
Finanças	IQ	D	Comércio-6, Contabilidade-4, Economia-3	201
Física/NT	IQ	MD	IQ-6	201
Fisiologia/NT†	IQ	D	IQ-6, Cirurgia-5, Diagnose-5, Medicina-5	201
Força Mental	Vont	F	Nenhum	201
Fotografia/NT	IQ	M	IQ-5, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Mídia)-5	201
Fuga	DX	D	DX-6	201
Funda	DX	D	DX-6	201
Furtividade	DX	M	DX-5, IQ-5	201
Garrote	DX	F	DX-4	201
Geografia/NT†	IQ	D	IQ-6*	202
Geologia/NT†	IQ	D	IQ-6, Geografia (Física)-4, Prospecção-5	202
Golpe Debilitante	IQ	D	Nenhum	202
Golpe Poderoso	Vont	D	Nenhum	202
Habilidade com Nós	DX	F	DX-4, Escalada-4, Tripulante de Navio-4	202
Hacking de Computador/NT	IQ	MD	Nenhum	202

Perícia	Atrib	Dif	Predefinido	Pág.
Heráldica	IQ	M	IQ-5, Trato Social (Alta Sociedade)-3	203
Hipnotismo	IQ	D	Nenhum	203
História†	IQ	D	IQ-6	203
Influência Musical	IQ	MD	Nenhum	203
Instrumentos Musicais†	IQ	D	Especial	203
Interrogatório	IQ	M	IQ-5, Intimidação-3, Psicologia-4	204
Intimidação	Vont	M	Vont-5, Dissimulação-3	204
Invasão Cerebral/NT	IQ	D	Especial	206
Jardinagem	IQ	F	IQ-4, Cultivo-3	204
Jitte/Sai	DX	M	Espada de Energia-4, Adaga de Esgrima-4, Espadas Curtas-3	204
Joalheiro/NT	IQ	D	IQ-6, Ferreiro (Chumbo e Estanho)-4, Ferreiro (Cobre)-4	204
Jogos de Azar	IQ	M	IQ-5, Matemática (Estatística)-5	204
Jogos de Entretenimento†	IQ	F	IQ-4	205
Judô	DX	D	Nenhum	205
Jurisprudência†	IQ	D	IQ-6	205
Kiai	HT	D	Nenhum	206
Kusari	DX	D	Chicote de Energia-3, Chicote Monofio-3, Chicote-3, Mangual de Duas Mãos-4	177
Lábia	IQ	M	IQ-5, Dissimulação-5	206
Laço	DX	M	Nenhum	206
Lança	DX	M	Arma de Haste-4, Bastão-2	177
Lança de Justa	DX	M	DX-5, Lança-3	206
Lavagem Cerebral/NT	IQ	D	Especial	206
Leitura Dinâmica	IQ	M	Nenhum	207
Leitura Labial	Per	M	Per-10	207
Levantamento	HT	M	Nenhum	207
Liderança	IQ	M	IQ-5	207
Linguagem Corporal	Per	M	Detecção de Mentiras-4, Psicologia-4	207
Linguística	IQ	D	Nenhum	208
Literatura	IQ	D	IQ-6	208
Luta Greco-Romana	DX	M	Nenhum	208
Lutar às Cegas	Per	MD	Nenhum	208
Maça/Machado	DX	M	Maça/Machado de Duas Mãos-3, Mangual-4	177
Maça/Machado de Duas Mãos	DX	M	Maça/Machado-3, Arma de Haste-4, Mangual de Duas Mãos-4	177
Magia Ritualística†	IQ	MD	Ritual Religioso (mesma)-6	208
Manejo de Barcos/NT†	IQ	D	IQ-6*	209
Mangual	DX	D	Maça/Machado-4, Mangual de Duas Mãos-3	178
Mangual de Duas Mãos	DX	D	Mangual-3, Kusari-4, Maça/Machado de Duas Mãos-4	178
Manha	IQ	M	IQ-5	209
Maquiagem/NT	IQ	F	IQ-4, Disfarce-2	209
Maquinista/NT	IQ	M	IQ-5, Mecânica (qualquer)-5	210
Marinhagem/NT	IQ	F	IQ-4	210
Matemática/NT†	IQ	D	IQ-6*	210
Materiais Perigosos/NT†	IQ	M	IQ-5	210
Mecânica/NT†	IQ	M	IQ-5, Engenharia (mesma)-4, Maquinista-5	211
Medicina/NT	IQ	D	IQ-7, Primeiros Socorros-11, Veterinária-5	211
Medicina Alternativa	Per	D	Per-6	211
Meditação	Vont	D	Vont-6, Auto-Hipnose-4	211
Mendicância	IQ	F	IQ-4, Lábia-2, Oratória-3	211
Mergulho/NT	IQ	M	IQ-5, Traje de Mergulho-2	212

Perícia	Atrib	Dif	Predefinido	Pág.
Metalurgia/NT	IQ	D	Ferreiro (qualquer)-8, Química-5, Joalheiro-8	212
Meteorologia/NT†	IQ	M	IQ-5	212
Mímica/Pantomima	IQ	F	IQ-4	212
Montaria	DX	M	DX-5	212
Natação	HT	F	HT-4	212
Naturalista†	IQ	D	IQ-6, Biologia-3	212
Navegação/NT†	IQ	M	Especial	212
Noção do Clima	IQ	M	IQ-5	212
Observação	Per	M	Per-5, Perseguição-5	213
Observador Avançado/NT	IQ	M	IQ-5, Artilharia (qualquer)-5*	213
Ocultamento	IQ	M	IQ-5, Prestidigitação-3	213
Ocultismo	IQ	M	IQ-5	214
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†	IQ	M	IQ-5, Conserto de Equipamento Eletrônico (mesma)-5, Engenharia (eletrônica)-5	214
Operação de Computadores/NT	IQ	F	IQ-4	214
Oratória	IQ	M	IQ-5, Atuação-2, Dissimulação-5, Política-5	215
Paleontologia/NT†	IQ	D	Biologia-4*	215
Paraquedismo/NT	DX	F	DX-4	215
Passos Leves	DX	D	Nenhum	215
Patinação	HT	D	HT-6	215
Pedagogia	IQ	M	IQ-5	215
Percepção do Corpo	DX	D	DX-6, Acrobacia-3	215
Performance em Grupo†	IQ	M	IQ-5*	216
Perícia Abrangente†	IQ	D	Nenhum	216
Perícia Forense/NT	IQ	D	IQ-6, Criminologia-4	216
Perícia Profissional	DX ou IQ	M	Especial	216
Perícias de Passatempo	DX ou IQ	F	DX-4 ou IQ-4	217
Perseguição	IQ	M	IQ-5, Furtividade-4 (a pé apenas), Observação-5	217
Persuadir	Vont	D	Nenhum	195
Pescaria	Per	F	Per-4	217
Pesquisa/NT	IQ	M	IQ-5, Escrita-3	217
Pilotagem/NT†	DX	M	IQ-6	217
Poesia	IQ	M	IQ-5, Escrita-5	218
Política	IQ	M	IQ-5, Diplomacia-5	218
Pontos de Pressão	IQ	D	Nenhum*	218
Pontos Secretos	IQ	MD	Nenhum	219
Postura Imóvel	DX	D	Nenhum	219
Prestidigitação	DX	D	Surrupiar-5	219
Primeiros Socorros/NT	IQ	F	IQ-4, Medicina, Medicina Alternativa, Veterinária-4	219
Programação de Computadores/NT	IQ	D	Nenhum	219
Projetor de Líquidos/NT†	DX	F	DX-4	220
Propaganda/NT	IQ	M	IQ-5, Comércio-5, Psicologia-4	220
Prospecção/NT	IQ	M	IQ-5, Geologia (qualquer)-4	220
Psicologia	IQ	D	IQ-6, Sociologia-4	220
Punga	DX	D	DX-6, Surrupiar-5, Prestidigitação-5	220
Queda Livre	DX	M	DX-5, HT-5	220
Química/NT	IQ	D	IQ-6, Alquimia-3	221
Rapieira	DX	M	Espadas de Lâmina Larga-4, Adaga de Esgrima-3, Sabre-3, Terçado-3	177
Rastreamento	Per	M	Per-5, Naturalista-5	221
Rede	DX	D	Capa-5	221
Remo/Vela/NT†	DX	M	DX-5, IQ-5	221
Revistar	Per	M	Per-5, Criminologia-5	221
Ritual Religioso†	IQ	D	Magia Ritualística (mesma)-6, Teologia (mesma)-4	221

Perícia	*Atrib*	*Dif*	*Predefinido*	*Pág.*
Sabre	DX	M	Espadas de Lâmina Larga-4, Adaga de Esgrima-3, Rapieira-3, Espadas Curtas-4, Terçado-3	177
Sacar Rápido†	DX	F	Nenhum	222
Salto	DX	F	Nenhum	222
Salto Voador	IQ	D	Nenhum	222
Sex Appeal	HT	M	HT-3	222
Sobrevivência†	Per	M	Per-5, Naturalista (mesmo planeta)-3	222
Sobrevivência Urbana	Per	M	Per-5	223
Sociologia	IQ	D	IQ-6, Antropologia-3, Psicologia-4	223
Soldado/NT	IQ	M	IQ-5	223
Soltar	DX	M	DX-3, Arremesso-4	223
Sonhos	Vont	D	Vont-6	223
Submarino/NT†	DX	M	IQ-6	224
Sugerir	Vont	D	Nenhum	195
Sumô	DX	M	Nenhum	224
Surrupiar	DX	M	DX-5, Prestidigitação-4, Punga-4	225
Tática	IQ	D	IQ-6, Estratégia (qualquer)-6	225
Taumatologia	IQ	MD	IQ-7 (apenas em cenários mágicos)	225
Teologia†	IQ	D	IQ-6, Ritual Religioso (mesmo)-4,	225
Terçado	DX	M	Adaga de Esgrima-3, Rapieira-3, Sabre-3, Espadas Curtas-4	177
Tonfa	DX	M	Espadas Curtas-3	178
Trabalhos em Couro	DX	F	DX-4	226
Traje de Combate/NT	DX	M	DX-5, Traje NBQ-2, Traje de Mergulho-4, Traje Pressurizado-2	227
Traje de Mergulho/NT	DX	M	DX-5, Traje NBQ-4, Traje de Combate-4, Traje Pressurizado-4, Mergulho-2	227
Traje NBQ/NT	DX	M	DX-5, Traje de Combate-2, Traje de Mergulho-4, Traje Pressurizado-2	227
Traje Pressurizado/NT	DX	M	DX-5, Traje NBQ-2, Traje de Combate-2, Traje de Mergulho-4	227
Trato Social†	IQ	F	IQ-4*	226
Tripulante Aéreo/NT	IQ	F	IQ-4	210
Tripulante de Navio/NT	IQ	F	IQ-4	210
Tripulante de Submarino/NT	IQ	F	IQ-4	210
Tripulante Espacial/NT	IQ	F	IQ-4	210
Utilização de Traje Especial/NT	DX	M	DX-5*	227
Venefício/NT	IQ	D	IQ-6, Farmácia (qualquer)-3, Química-5, Medicina-3	227
Ventriloquismo	IQ	D	Nenhum	227
Veterinária/NT	IQ	D	Adestramento de Animais (qualquer)-6, Cirurgia-5, Medicina-3	227
Voo	HT	M	HT-5	227
Zarabatana	DX	D	DX-6	227

Técnicas

As Técnicas marcadas com ***** são altamente cinematográficas e podem não ser adequadas a jogos realistas. Na coluna *Dificuldade*, **M** significa Média e **D** significa Difícil. Na coluna Valor *Predefinido*, **QP** significa qualquer perícia pré-requisito.

Técnica	*Dif*	*Predefinido*	*Pág.*
Arquearia Montada	D	Arco-4	230
Ataque com Duas Armas*	D	QP-4	230
Ataque Giratório*	D	QP-5	230
Câmera de Vídeo	M	Fotografia-3	233
Chave de Braço	M	Judô ou Luta Greco-Romana	231
Chave de Dedo	D	Chave de Braço-3	231
Chute	D	Briga-2, Caratê-2	231
Chute para Trás	D	Caratê-4	231
Conservar a Arma	D	QP	231
Cotovelada	M	Briga-2, Caratê-2	231
Desarmar	D	QP	231
Escapar de Algemas	D	Fuga-5	233
Extração sem Pouso	D	Pilotagem-4	233
Fintar	D	QP	232
Joelhada	M	Briga-1, Caratê-1	232
Luta no Solo	D	QP-4	232
Mata-Leão	D	Judô-2 ou Luta Greco-Romana-3	232
Personificar	M	Arremedo (Fala)-3	233
Preparar Armadilha	D	Explosivos (Demolição)-2	233
Rasteira	D	QP-3	232
Salva-vidas	D	Natação-5	233
Subir	D	Escalada-3	233
Subir por Corda	M	Escalada-2	233
Torção de Pescoço	D	ST-4	232
Trabalhar pelo Tato	D	Arrombamento-5	233
Treino em Armas na Mão Inábil	D	QP-4	232
Voadora	D	Caratê-4	232